MUNDO DE LA COMPUTACION

TK

AÑO 1 Nº 6 SETIEMBRE 1988

MODEM PARA TK!

TARGET RENEGADE

CONCURSO MATCH DAY II

KARNOV

BUSCANDO EL TESORO DEL ZAR

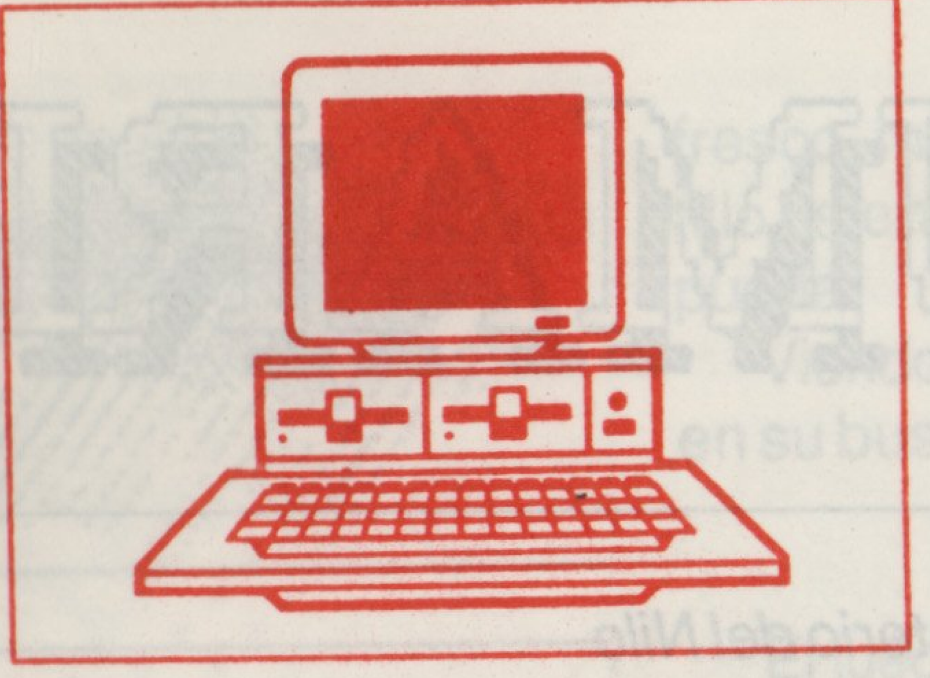
BASIL; LAS AVENTURAS DE UN DETECTIVE

Setiembre 1988
Año 1 - Nº 6

TK

Revista Mundo de la Computación

DIRECTOR
Ing.OSCAR GERWER
*
AUTOR y REDACTOR RESPONSABLE
Sr. JUAN GASPAR
AV. Brasil 2656/301
Tel. 77.14.18
*
ASESOR GENERAL
Sr. SERGIO BOFFANO
*
DIAGRAMACION
Sr. ALEJANDRO FLAIN
*
IMPRESION
Impresora COLOR s.r.l
TEL 957974
*
Depósito legal
233.334/88



EDITORIAL

Como primer punto de este editorial, queremos comunicarles que a pedido de numerosos lectores, quienes en forma personal o por carta han hecho saber de su interés en participar en el gran concurso Match Day 2, las inscripciones para el mismo se prolongan hasta nüestro próximo número.

Te reiteramos que si quieres obtener tu copia del estupendo juego de fútbol Macht Day 2 , la encontrarás en TK-SOFT, donde también podrás inscribirte, simplemente presentando cualquiera de los dos últimos números de IS Mundo de la Computación.Continúen practicando y preparándose para este gran torneo, si buscas más detalles los encontrarás en la página 28.

Definitivamente la TK se está convirtiendo en equipo de prestaciones mayores, y si algo faltaba era la posibilidad de trabajar directamente con Modem. Les comentamos en nota exclusiva un pormenorizado informe del Modem para TK, un medio de comunicación que sin duda dará que hablar.

Para los entusiastas sel software recreativo les acercamos en este numero una selcción del mejor material diponible hoy en el Uruguay, de entre el cual hemos elegido (en reñida votación) al Target Renegade como el juego del mes.En lo referente a la información internacional, la sección Top Secret cuenta con seis de los más prometedores lanzamientos europeos de los próximos meses.

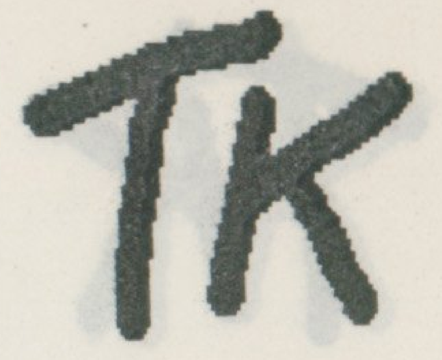
Continuando con la sección sobre programas de gestión comercial, en este número analizamos a fondo el Gemini. Un notable programa de control de Stock que le permitirá mantener un exacto control de las existencias de diveros artículos.

Las TK-3000 están mas que bien representadas en nuestras páginas, donde en la sección correspondiente a Fernado Yanez , continuamos con su serie de artículos sobre uno de los sistemas de bases de datos más populares del mundo :D-BASE II.

Y bien esto es todo por este número, esperemos que el mismo sea de su agrado.Ahora adelante el mundo de la computación los espera.■

TK

SUMARIO





UNA NOCHE TENEBROSA

Scooby-Doo

Velma, Daphe, Fred y Shaggy, en compañia del inefable Scooby, han sido sorprendidos por una lluvia tormentosa cuando daban un paseo por el bosque.

Para evitar la lluvia se han resguardado en un castillo, aparentemente abandonado. Nada más lejos de la realidad. Para comenzar, es la residencia de un grupo de científicos locos que han encerrado a los cuatro jóvenes en capsulas de cristal.En segundo lugar, el castillo está poblado de fantasmas, que espantan a los intrusos.

El pobre Scooby quizás presintiendo el peligro prefirió quedarse afuera, tomando un fresco, mientras sus amigos entraban al castillo, siendo apresados apenas pasaron la puerta.

Viendo que sus amigos no salían, decidió ir en su busca.

Scooby-Doo al rescate

El juego esta dividido en cuatro fases cuyos decorados se repiten en forma circular.

El objetivo es rescatar uno a uno los cuatro amigos de Scooby, y desde la quinta fase capturar a los peligrosos científicos. Esta operación puedes realizarla tantas veces quieras, pues el juego no tiene final.

Scooby puede caminar, saltar, agacharse y golpear con las patas delanteras.

Los cuatro escenarios tienen escaleras que comunican con un piso superior, pero mientras que en los dos primeros se encuentran a la derecha, en los dos ultimos están a la izquierda.

No es aconsejable tomar la primer escalera, pues casi siempre conducen a caminos bloqueados o con trampas.

Cada uno de los escenarios tiene sus bichos particulares.

En el primero, hay fantasmas grandes y pequeños, en el segundo muñecos saltarines que avanzan hacia tí dando dos tipos diferentes de rebotes, en el tercero fantasmas pequeños y unos curiosos peces que vuelan y se arrastran, en el cuarto los mismos fantasmas de hoy y espectros sonrientes y jorobados.

Hay otros enemigos que no pueden ser destruidos.

Para esquivar a los balones negros que ruedan hay que saltar, mientras que con los murciélagos y las bolitas voladoras la acción más indicada es agacharse.

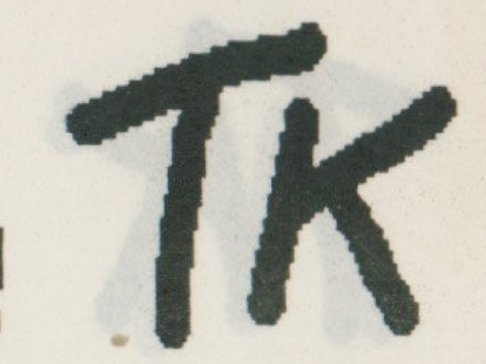
Las calaveras permanecen fijas en el suelo y te obstaculizan el paso, deberás saltarlas con mucho cuidado.





No permanezcas nunca parado frente a una puerta ya que de ella pueden salir fantasmas., quienes en sus "paseos" pasarán sobre tí, quitándote una vida.En el suelo encontrarás cubos con una S dibujada en su cara anterior, si lo recogés obtendrás una vida extra.

Como podrás ver, Scooby Doo es uno de esos juegos que te obligarán a estar atento permanentemente con diversión asegurada por mucho tiempo.Un programa de exelente nivel que no debe faltarte en tu colección de calásicos del Soft ■



MISTERIO DEL NILO

o la joya del Nilo

EL ESCENARIO

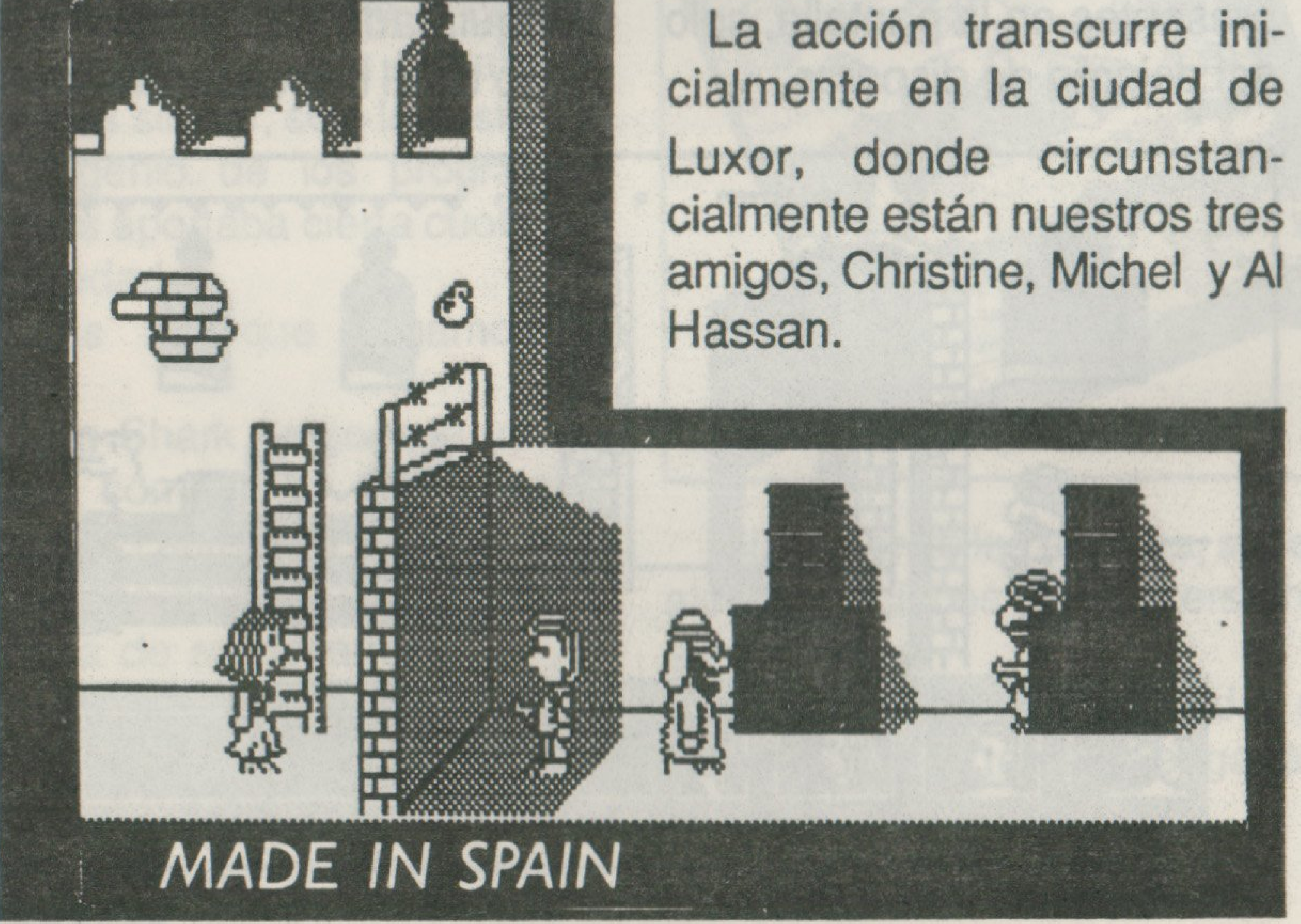
El juego transcurre en Egipto, tierra que encierra los misterios y secretos de los faraones.

Con características muy particulares, este juego te brinda la insólita posibilidad de poder utilizar, en cualquier momento uno de los tres protagonistas de la aventura.

Es común verse rodeado de enemigos y utliizando al máximo nuestra sangre fría, cambiar de personaje en medio de la batalla.

Los protagonistas poseen cierta"inteligencia"propia, la que les permitirá saltar oportunamente alguna bala enemiga, o simplemente huir de una situación complicada, independientemente de nuestros deseos.

La acción transcurre inicialmente en la ciudad de Luxor, donde circunstancialmente están nuestros tres amigos, Christine, Michel y Al Hassan.



Andanzas en luxor

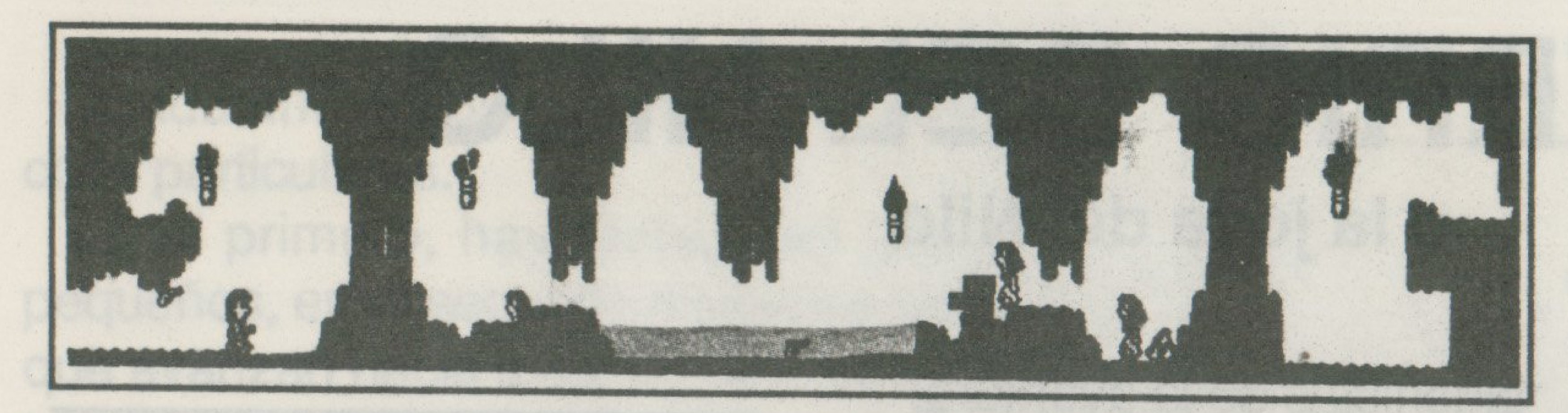
El juego comienza dentro del palacio en que Christine es prisionera.

Dos pantallas más adelante, estarás en el centro de la ciudad, más tarde, habrás de saltar un muro y te encontrarás en el aeródromo militar, uno de los sitios más vigilados del juego.

Una vez en el desierto empiezas a controlar a AL Hassan, tras recorrer cuatro duras pantallas , llegando luego a la zona montañosa.

Si logras sobrevivir al ataque de la tribu salvaje, prepárate para un viajecito en tren.

Aquí entra en acción Michel quien debe encargarse de poner en marcha la locomotora, como algunos soldados lograron trepar al tren, Christine y Al Hassan deberán eliminarlos.



Como te superan en número, es aconsejable que dinamites el tren, detrás de la locomotora, obligándo a tus enemigos a seguirte a pie.

Cuando llegas a el complejo de Jarga salta del tren, dejándole a los soldados la dinamita como regalo. Si has logrado huir no te distraigas, en las cuevas existe una trampa en cada rincón, y más alla de ese cicunstancial obstáculo te espera el grueso del ejército enemigo.

Mientras Al Hassan toma alguna que otra foto del complejo, sus dos amigos intentarán detener el furibundo ataque de los soldados, aquí es donde los protagonistas dan claras muestras de inteligencia, así que preocúpate por tí mismo, refúgiate tras barriles y balcones, lugares inaccesibles para las balas de tus enemigos.

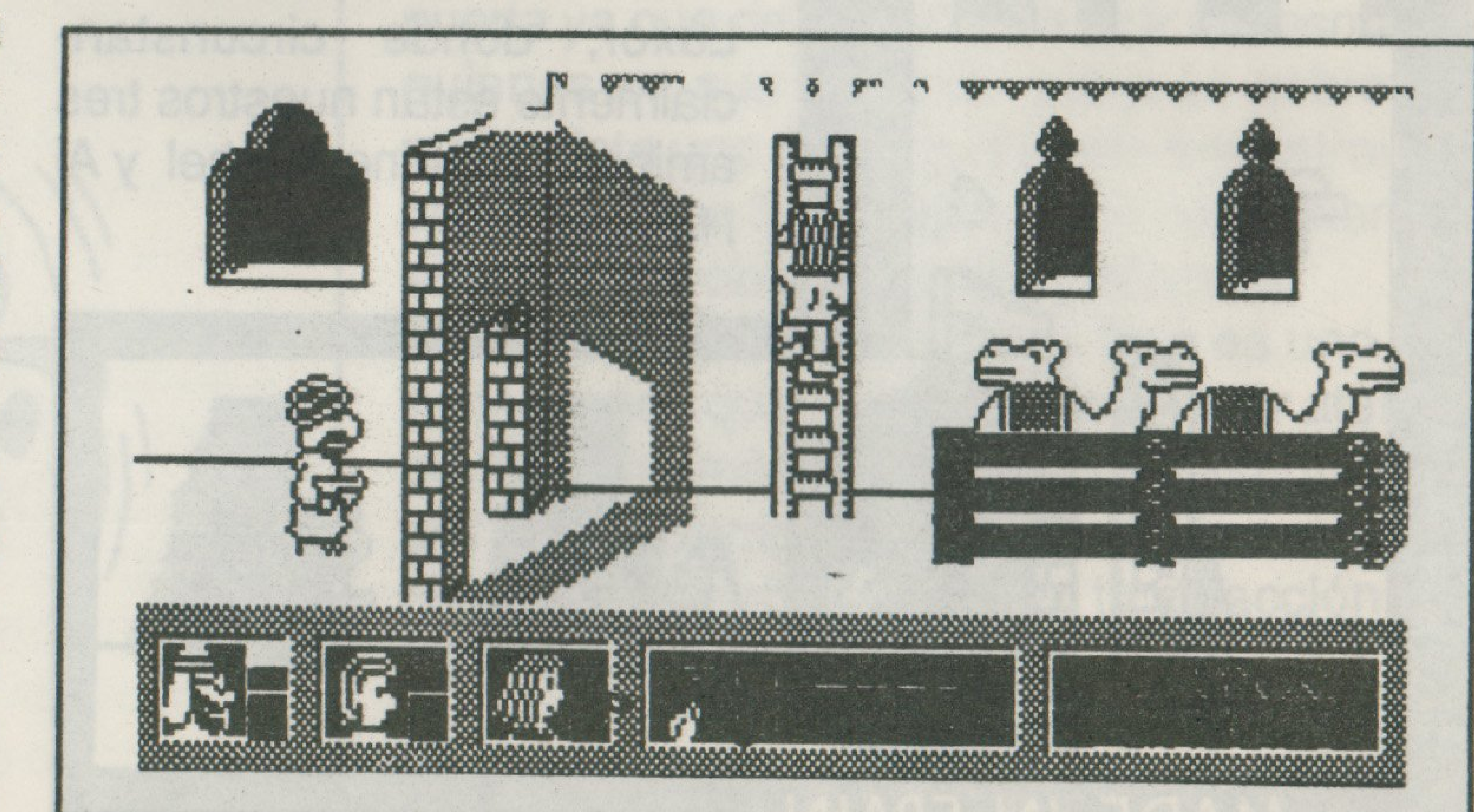
Pequeños secretos.

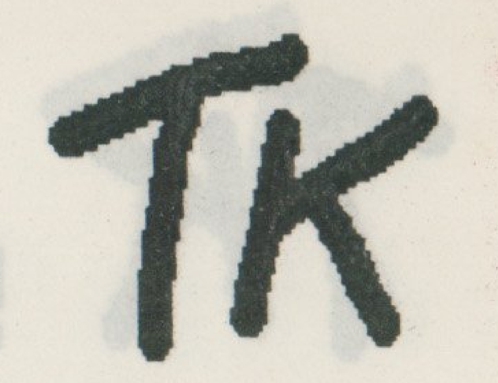
Por lo general siempre tienes municiones en abundancia, pero para tener cierta chance de éxito es más conveniente controlar a Michel, quien es sin duda el más efectivo a la hora de disparar.

Cuando veas morteros o nidos de ametralladoras, trata de eliminar todos los soldados presentes en la pantalla, solo así dejarán de disparar.

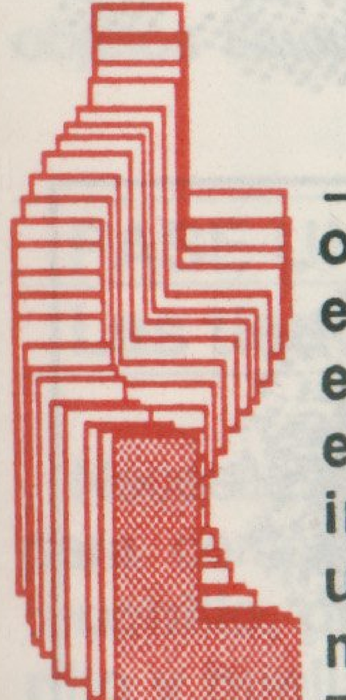
Si te lanzan un cartucho de dinamita, recuerda que puedes recogerlo con Christine, pero no te demores, lánzalo inmediatamente y harás estragos en filas enemigas.

Existe un modo más o menos efectivo de evitar ser alcanzado por las balas enemigas, el mismo si bien no es demasiado cómodo, es realmente efectivo: alterna saltos y "agachadas", despistarás a tus enemigos. Este juego fue producido por MADE IN SPAIN, empresa de gran prestigio en la madre patria y que lentamente ha conquistado su propio espacio en el mercado Europeo.





MOON STRIKE



Los juegos de este estilo, tuvieron su momento de máximo interés hace unos ocho o diez meses.

Haciendo un breve recuento de los que conquistáron los mayores éxitos es ineludible hablar del clásico Terra cresta, 1942 o Xevius. Un poco más reciente fué el lanzamiento de juegos como Slap Fight o tantos otros. Como generalmente el desarrollo del juego era a grandes rasgos similar, solo la destreza e ingenio. de los programadores aportaba cierta cuota de variedad.

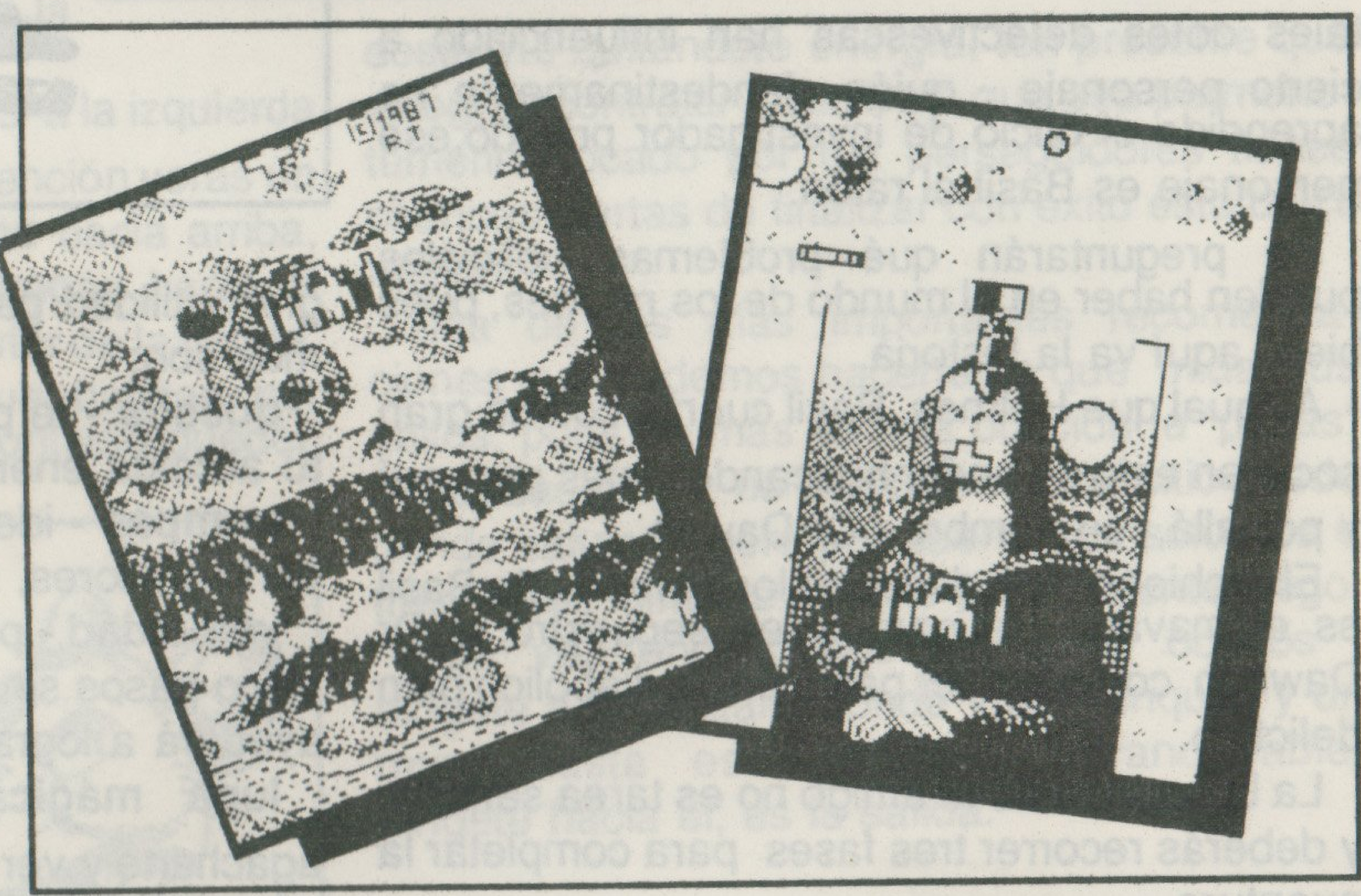
Es así que llegamos a Flyng Shark juego que ya fuese comentado en nuestro número anterior y que en este les acercamos un detallado mapa de su desarrollo.

Moon Stirke es un juego notable, que basándose en la idea de los anteriores añade una cuota de humor realmente increíble.

Si lo juegas, verás pasar ante tí nada más y nada menos que a la Mona Lisa, o caritas supersimpáticas que entre sonrisa y sonrisa te lanzarán proyectiles.

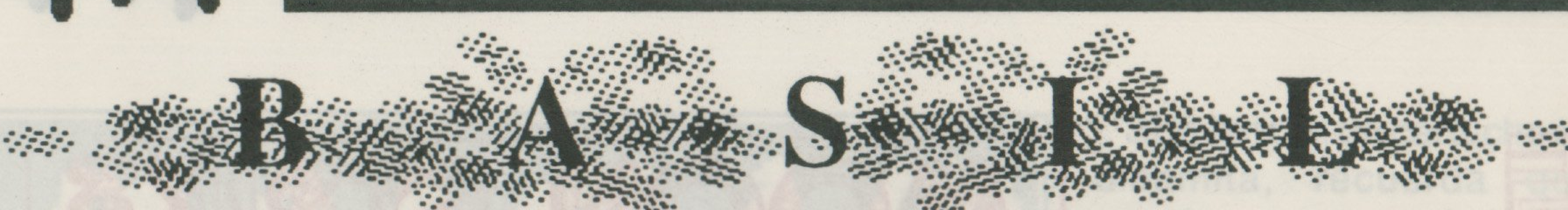
En cuanto a las naves enemigas, se destacan por su increíble originalidad con bombitas de luz y nubes de color negro.

Mezclando elemetos decorativos del más típico paisaje lunar con Joysticks o ranuras para poner monedas en maquinitas, el recreo visual es permanente.



Ni hablar de las efingies, superficies volcánicas y las tradicionales formaciónes de Bunkers enemigos desde donde tratarán de eliminarte.

Cuentas con solo tres vidas para participar de este fantástico juego, ah!, y no te dejes engañar por las apariencias, pues hasta las flores son peligrosas.



En la ciudad de Londres

Un personaje del ambiente policial conmociona al mundo con múltiples demostraciones de sagacidad y percepción, nos referimos Sherlock Holmes a quien acompaña en todas sus tareas el fiel Dr.Watson.

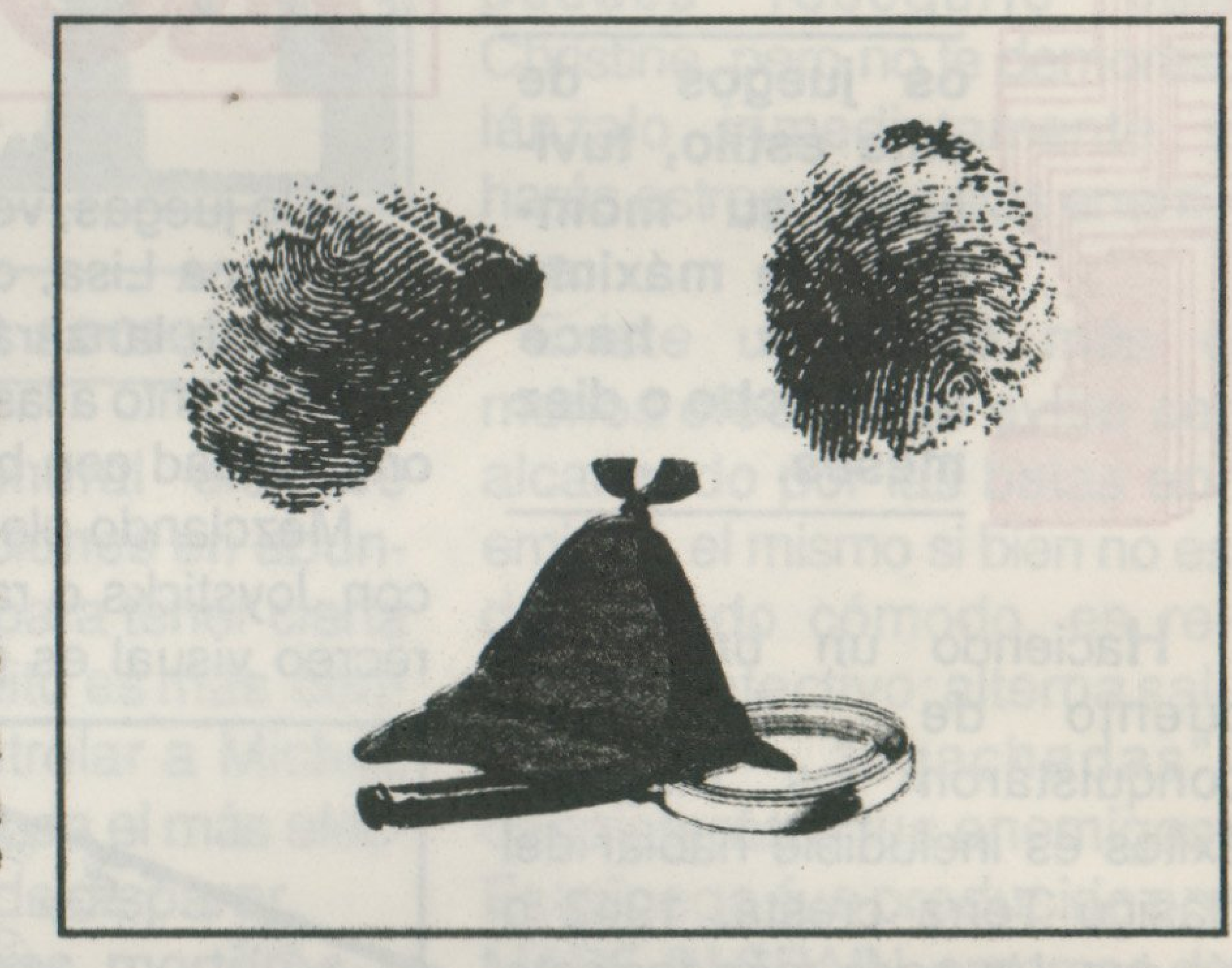
Juntos han resuelto los casos más complicados, y enviaron tras las rejas a los más peligrosos criminales de la época.Por supuesto que tales dotes detectivescas han influenciado a cierto personaje , quién clandestinamente ha aprendido el oficio de investigador privado,ese personaje es Basil el ratón.

Se preguntarán qué problemas policiales pueden haber en el mundo de los ratones, pues bien aquí va la historia.

Al igual que Holmes, Basil cuenta con un gran socio en esto de andar buscando pistas por aquí y por allá, su nombre : Dr Dawon.

El archienemigo de todos los tiempos de Basil es el mavado Rátigan, quien secuestró al Dr Dawson como primer paso de un diabólico plan delictivo.

La búsqueda de tu amigo no es tarea sencilla, y deberás recorrer tres fases para completar la aventura.



Algunas ayudas

Cuentas con ciertos objetos que te serán de gran utilidad para completar el juego, los mismos son:

quesos - te permitirán recuperar un poco de tu alicaída energía.

trampas - ideal para neutralizar a fastidiosos perseguidores, se cauto en su utilización.

velocidad - para lograr este efecto debes dar cinco pasos sin tocarte con ningún enemigo, te ayudará a lograr saltos realmente fabulosos.

lupa mágica - pulsando space podrás agacharte y ver si en ese lugar hay o no pistas, dándote en el primer caso la posibilidad de tomarla.

Para completar la mision cuentas con dos límites: tu energía y el tiempo(12 horas).Ambos están marcados en el sector inferior de la pantalla, así como un indicador de que objetos llevas contigo.

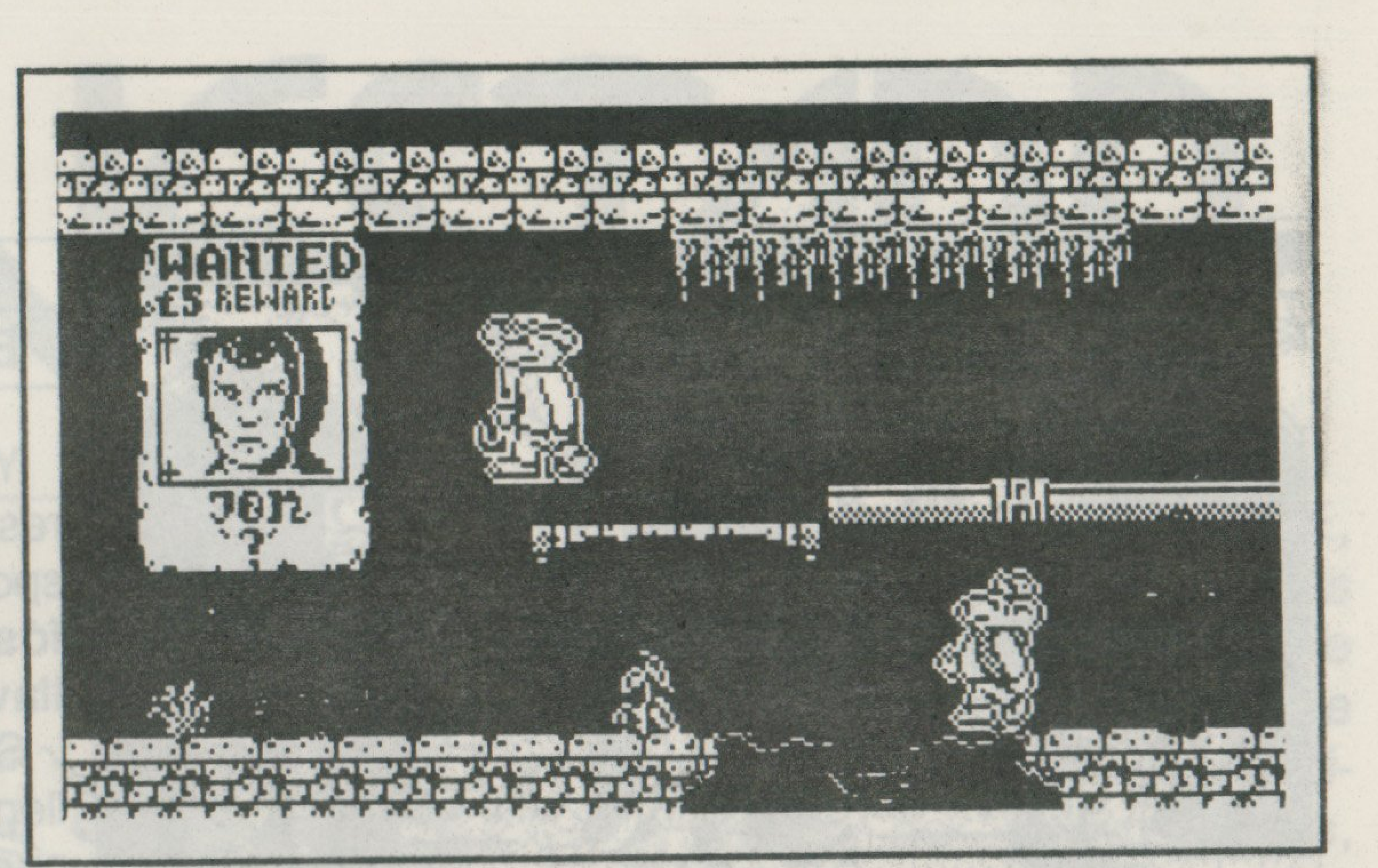
FASE UNO : Las tiendas y el puerto.

Necesitas cinco pistas correctas para completar el nivel, ellas son :**cuchillo, pistola, fósforos, cigarrillo y huella.**

Busca con atención dentro de frascos, botellas, estanterías y otros objetos que están dispersos por la zona.

Ni bien comienza el juego estás a la izquierda de una gran puerta, si prestas atención verás un escalón, sube a él, y dá un salto hacia arriba, para tu asombro verás como trepas hacia el buzón de cartas, llegando al interior de la tienda.

Cuídate de los enemigos que habitan por miles estos territorios, con su contacto pueden destruirte quitandote energía, ten presente que si logras controlar a Basil sin que sea permenentemente tocado por tus perseguidores tienes chances ciertas de finalizar con éxito esta difícil misión.



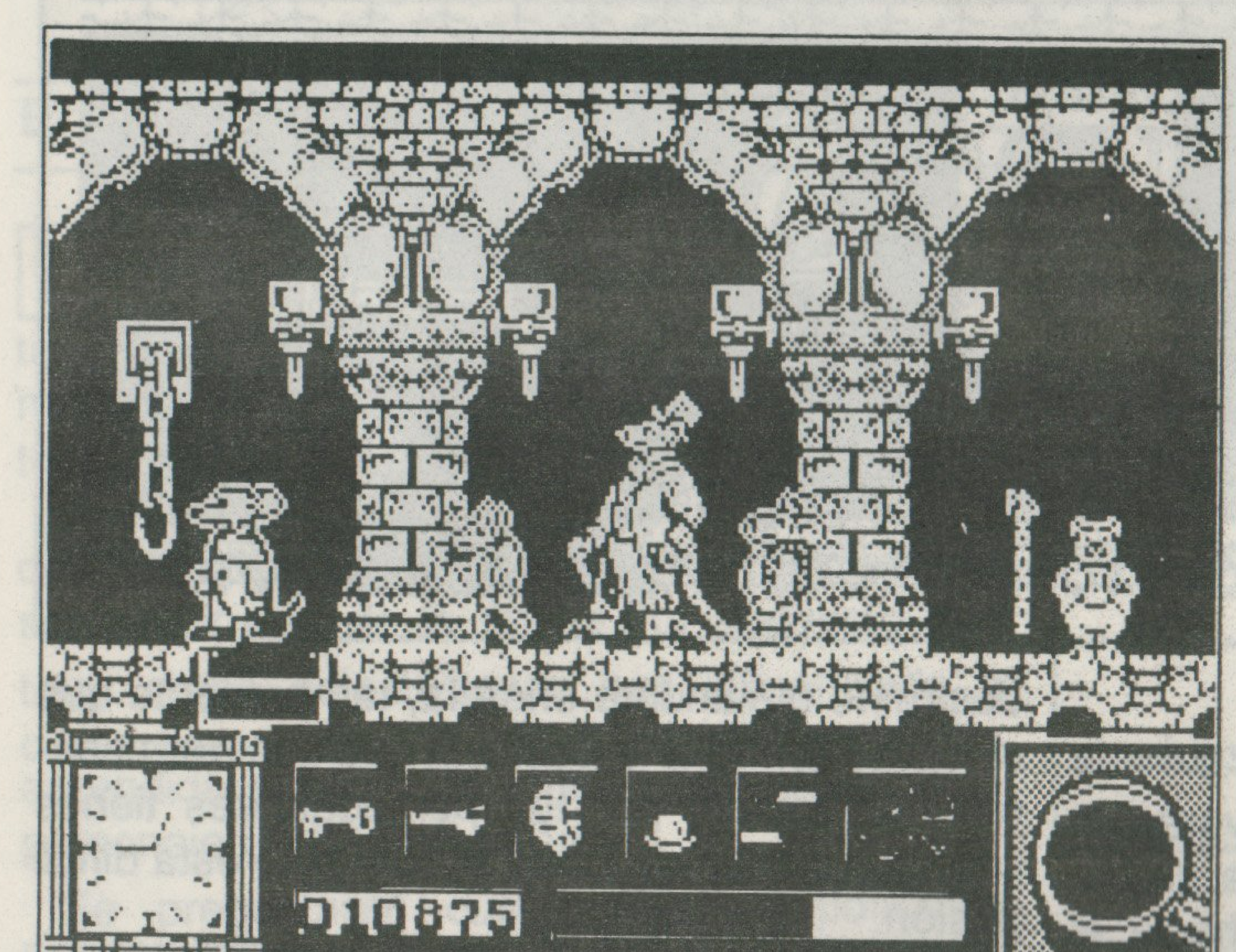


Una de las más importantes recomendaciones que podemos hacerte es que midas tus saltos, pues en más de una ocación te "pasas" o "quedas corto" no podrás volver al sitio desde donde saltaste, pero por suerte son solo dos o tres ´saltos difíciles en todo este exelente juego.

Una vez encontrados los cinco objetos , dirigete a la pantalla donde veas yunques y un muro hasta ese entonces infranqueable, dirigete hacia el, es la salida.

FASE DOS : Hurgando en las cloacas

Siguiendo el procedimiento empleado en la primera fase, pista que veas, pista que tomas. Las cinco necesarias son:**candado, llave,**



naipe, carta y vela.

Aquí lo fundamental es la paciencia y tener una condición: ser meticuloso.

Trata a toda costa de no dejar hueco sin explorar, y lo que es más importante, busca en todo sitio posible las pistas, no olvides que el tiempo está en tu contra.

Utiliza las escalerillas pasra llegar a los niveles superiores, pero presta siempre atención al movimiento de tus nuevos enemigos son mucho más sagaces que los de la FASE UNO.

Como paso en el preimer nivel, la salida solo sera visible si has obtenido todas las pistas.

La misma está en la habitación mas alta y a la derecha de las cloacas, si has cumplido la tarea, aparecerá una escalera.

FASE TRES : Buscando a Mr Ratigan.

Ya estás casi al final del juego, solo te resta encontrar las pistas que corresponden a esta fase, y que son: **fósforos llave, papiro, sombrero y llave inglesa.**

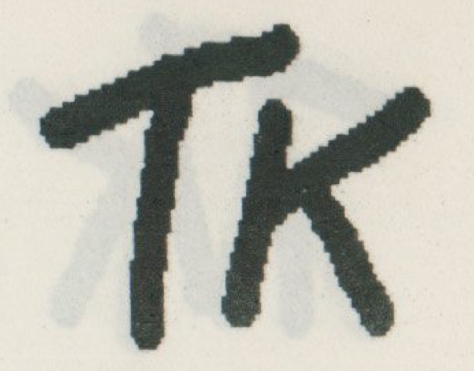
Si tienes éxito en la misión intenta llegar hasta la pantalla más arriba que puedas, en la misma encontrarás la salida al final de un camino con decorados al mejor estilo , ... mejor míralo en la foto que acompaña esta nota.

Si llegastes hasta aquí, podrás cargar la última parte del juego, escena final que vale la pena ! !.

Redondeando

Basil the great mouse detective, es un exelente programa realizado por un programador que tiene poco tiempo de incorporado a la plantilla de Gremlin Graphics.Su único trabajo previo es Frank Bruno's boxing, un juego desarrollado para la prestigiosa firma ELITE en el año 1986.Sin duda GARY PRIEST es un promisorio valor de Gremlin.

Para quienes quieran un poco de ayuda en este juego, le recomiendo utilicen los pokes y el cargador que están en nuestra página de pokes del mes ■



BRAVESTARR



Nuevo texas, el sexto planeta del sistema orion era también conocido como el gran planeta árido, donde se encontraban las minas de Kernium Secum más grande del sistema solar

Sustancia altamente radioactiva, cuenta entre otras virtudes la característica de ser atóxica, cualidad que la hizo ser el mineral más preciado del universo.

Como era de esperar, la posibilidad de hacer fortuna rapidamente explotando dicha sustancia tentó a una gran cantidad de aventureros, inversionistas y por supuesto ladrones.

En ese plan fue que el super villano Tex Hex llegó a Nuevo Texas.

Este malvado personaje fue invitado a participar en una fechoría por el STAMPEDE, espíritu que poblaba las altas montañas del norte.Stampede era lo único que quedaba de los malignos y primitivos habitantes de nuevo texas, quienes cientos de años antes del descubrimiento del Kernium, habían sido derrotados por la mágia india de SHAMEN, el último brujo.

Esos maléficos personajes, nesecitaban la magia del viejo indio para liberarse de su prisión.

Como no podìan llegar hasta él, hacen un trato con Tex Hex, prometiéndole el poder de Nuevo Texas a cambio del anciano indio.

Tex se apodera rápidamente de Shamen, y solo en cuestión de horas logrará hacerle revelar los secretos del conjuro que puede liberar a Stampide de su prisión.

Tu misión es entonces, atrapar a Tex, liberarShamen y

destruir definitivamente a Stampede.

Para tan especial misión ten presente que sólo cuentas con ocho horas quince minutos, los que podrás controlar en un reloj ubicado arriba y a la derecha de la pantalla.

Asimismo debes saber que Nuevo Texas está formado por cinco lugares diferentes, los que deberás recorrer en cierto órden para completar con éxito la misión.

Para completar la aventura

Debes partir rápidamente hacia la izquierda, hasta llegar a tu montura sónica, la que te llevará hacia la caverna, si examinas, verás signos inequívocos de pelea.

En premio a tu habilidad, aparecerá dibujadan en el mapa general, una antigua mina.

Vuelve sobre tus pasos y una vez al lado de tu montura sónica, dirígete hacia la mina.

Para tu sorpresa , si examinas encontrarás un grupo de indios atados .

Te preguntaran si deseas desatarlos, responde que sí.En agradecimiento y como prueba de amistad habla(talk) con ellos, luego de un pequeño diálogo te obsequiarán un trozo de





Kernium.

Vuelve a tu montura sónica, dirígete hacia la ciudad y en el cambio(exchange) te darán dinero por tan valioso mineral.

Una vez fuera del cambio ve hasta el bar, donde hablando con los parroquianos y entregando un poco de dinero te dirán donde buscar a Tex Hex.

Vuelve hasta tu montura sónica y dirígete a DEAD ROCK.

Evita (si puedes)la increíble cantidad de enemigos y dispárale a Tex , quien se oculta al final del camino.

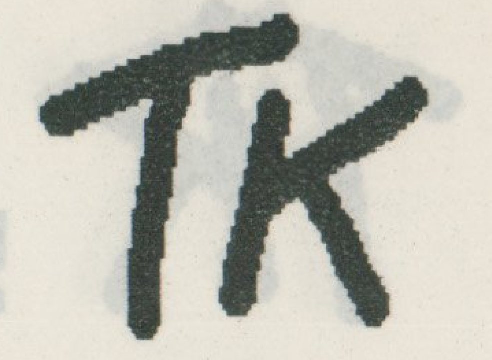
Si conseguistes llegar hasta aquí, felicitaciones. Pero no festejes, aún falta lo más difícil.

Vuelve a la ciudad, ve a la cárcel, automáticamente Tex quedará prisionero, te revelarán donde está Stampede.

Intenta llegar hasta tu montura sónica, y haz tu primer y único viaje hacia el hexágono.

Ni bien llegues, serás blanco de un despiadado ataque por parte de Stampede, quien ha tomado forma de craneo de búfalo para enfrentarte.

Cuídate de sus múltiples disparos, si sobrevives habrás obtenido la victoria.



TARGET RENEGADE

IMAGINE

La batalla por los derechos

El juego Renegade fue sin duda alguna el más exitoso en lo que a luchas cuerpo a cuerpo se refiere de entre la enormidad de títulos que durante el año 87 poblaron el mercado del software.

Como ya lo hemos comentado con anterioridad, basó su argumento en un juego de las cada día más populares "maquinitas". En el juego , la idea era "vengar" a un amigo que había sido golpeado duramente por los malos de turno.

Con asombrosa calidad, y una cuota insólita de realismo, Renegade hizo aparición en el mundo de los microcomputadores, alcanzando niveles increíbles de ventas en el viejo mundo.

Taito corporation, firma japonesa responsable de este programa es conciente que debido al éxito obtenido, es nesesario continuar la historia.

Finalmente el argumento original y sus personajes son abandonados, surgiendo **DOUBLE DRAGON**, el que por si mismo era espectacular y que si bien pretende ser independiente a Renegade, la similitud quedó en evidencia y fue popularmente conocido como **"el renegado 2".**

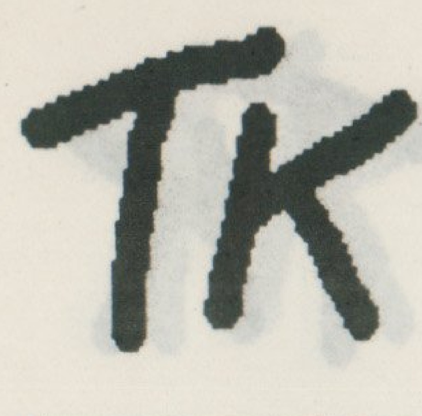
Lo mejor de TAITO Corp. en el 87

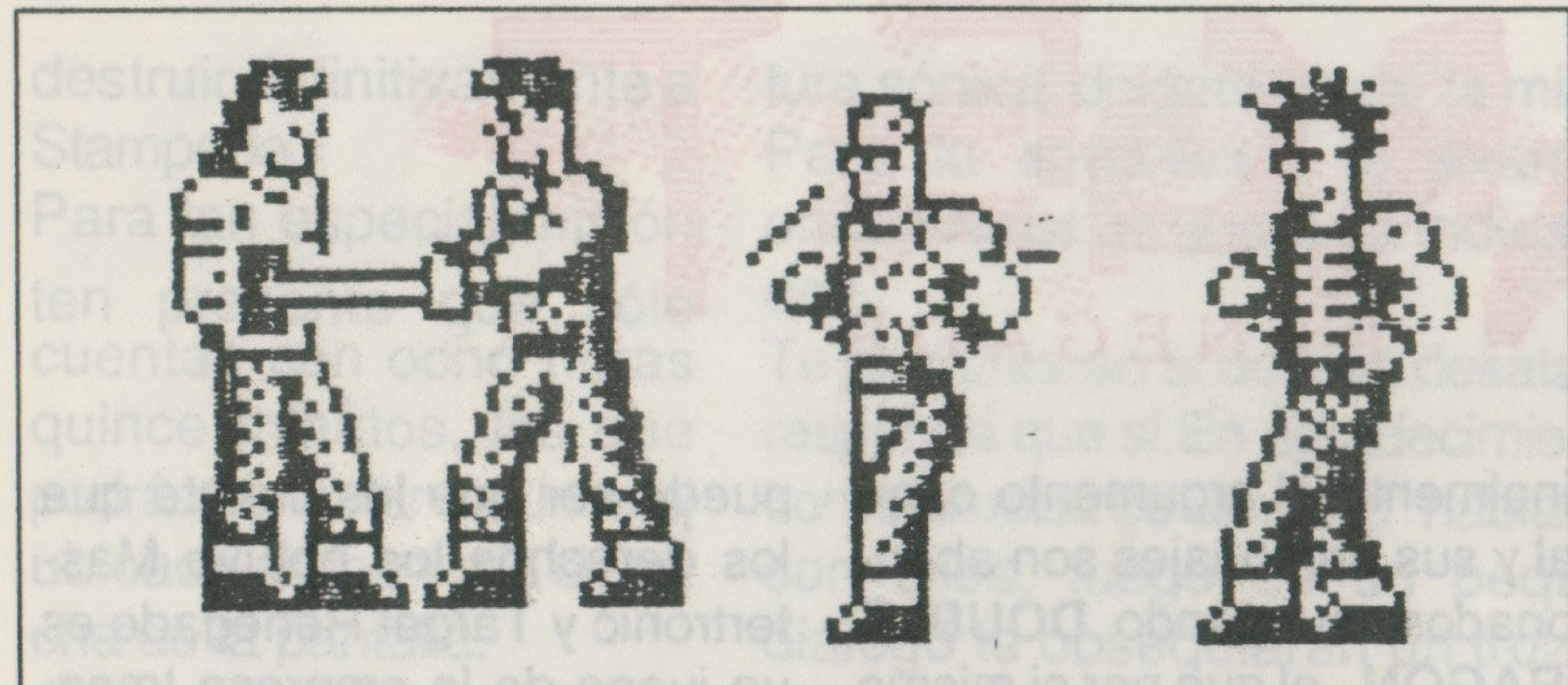
Lo que sucedió fue claro, inmediatamente de comprobado el éxito de Double Dragon en los video juegos, las compañias productoras de Software se lanzaron en la poseción de los derechos para realizar ese juego en versiones para los diferentes microcomputadores.

La batalla fue feroz, y triunfó una firma que ustedes no imaginan: **Mastertronic.**

Se estarán preguntado como puede ser que les cuente que los derechos los obtuvo Mastertronic y Target Renegade es un juego de la empresa Imagine. La respuesta es sencilla ,sabiendo Imagine que su competidor demoraría cierto tiempo en realizar el programa, puso a su mejor equipo a realizar una segunda parte de "su " juego Renegade, lo llamó Target Renegade y le dio la característica que hizo de Double Dragon un verdadero suceso: la posibilidad de jugar dos players simultáneamente.

Cuando comenzó a publicitarse Target Renegade, la gente de Mastertronic quedó dura de la sorpresa, pues seguramente la mayoría de los usuarios creerían que esa era la **verdadera** segunda parte de Renegade, y no la que ellos estaban haciendo. Es que para el punto de vista del usuario, que conoció en las maquinitas Renegade y Double Dragon le parece normal que si **Imagine** "sacó" Renegade para microcomputadores, luego lanze double dragon aunque sea





llamándolo Target Renegade.

El juego

El argumento realmente no importa pues tu misión consiste en ir solo o acompañado hasta la guarida de Mr Big, y darle su merecido, pues es responsable de las fechorías que han convertido a tu ciudad en un lugar inseguro, donde los malvivientes imponiéndose por medio del terror se han adueñado de cinco zonas de tu pueblo.

El pasaje a la fase siguiente se consigue poniendo K.O. a los contrincantes de turno, con lo cual automáticamente verás como finaliza la etapa.

La primera de las "batallas" transcurre en un enorme estacionamiento de tres pisos.

Dos clases de rivales son a quienes deberás enfrentar: por un lado los **motociclistas**, para los cuales el única arma válida es la patada voladora (arriba+fire).

Tu otros adversarios son los llamados **autoKiller**, quienes intenterán derribarte a puro golpe de puño.

Cuídate de sus líderes, están armados con barras de hierro a las que podrás acceder si luego de eliminado su portador y una vez situado sobre ella saltas y pulsas fire. Casi sin tiempo a recuperarte estás frente a un nuevo peligro, "las damitas" salvajes.

Con ese nombre se hacen llamar y son realmente malvadas. Por supuesto que conocías su reputación, por lo que ni bien se te acercaron en actitud poco amistosa, comenzastes a repartir puntapies.

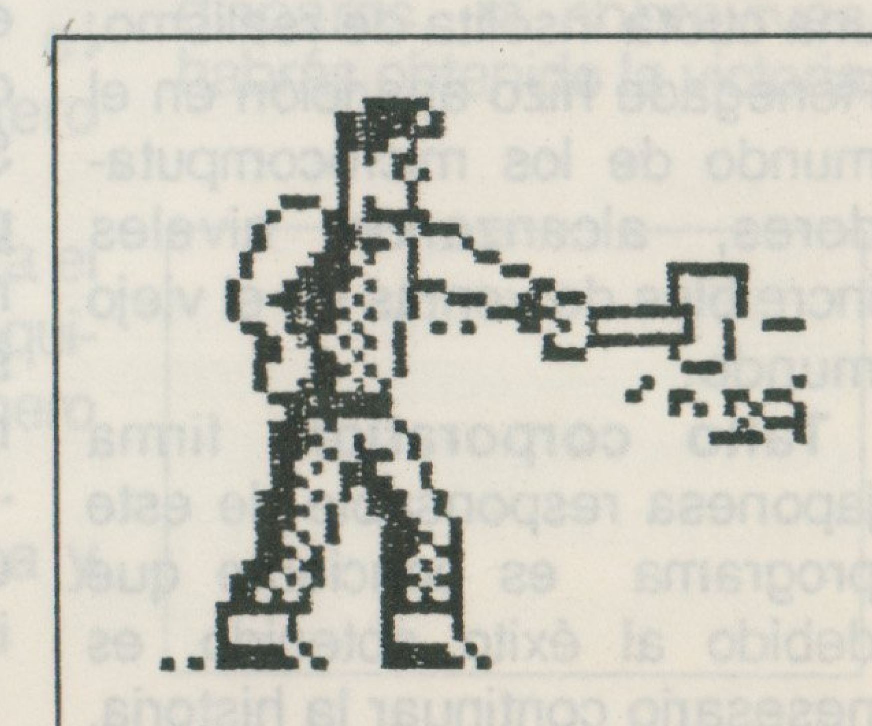
En general no te darán problemas, solo es conveniente que te cuides de dos truhanes , uno de los cuales aprovechando que estás ocupado te disparará , perdiendo una vida sea quien sea que alcance el proyectil.

Si logras dejar atrás a esas sanguinarias damiselas, concéntrate pues en el parque tu vida corre verdadero riesgo.

Aquí los enemigos son de tres clases, pero los más temibles son los cabezas rapadas, quienes te propinarán más de un "cocaso".

Para evitar caer, es recomendable que te muevas permanentemente, y cuando los tengas en línea frente a tí, tírales una pa tada voladora.No olvides tomar el hacha que está suelta en la segunda pantalla del parque, te será útil para derribar a más de uno.

Una vez atravesado el parque, llegarás al centro comercial donde para tu sorpresa existe una clase de enemigos a la que no puedes derribar con la patada



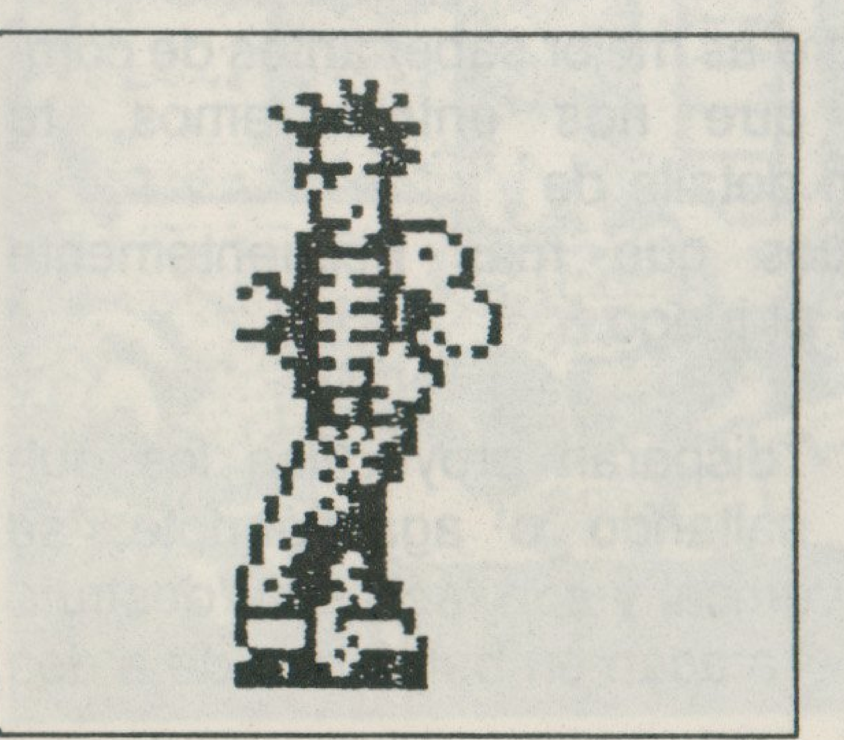
voladora pues estos.........se agachan!!.

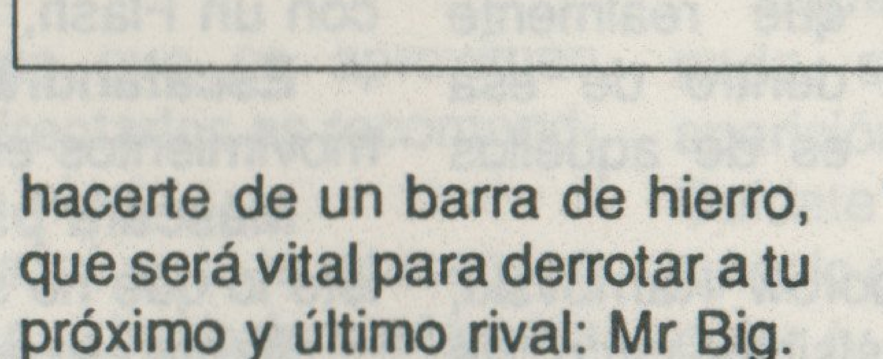
Al mejor estilo de Muhamed Alí golpea con los puños y vete rápidamente, si repites esta operación con rapidez vencerás sin menor lugar a duda. Encontrarás que una serie de perros adiestrados pretenden hacerte su almuerzo, patéalos y los harás cambiar de opinión.

Mientras tanto Mr Big siente los ruidos de la pelea através de la puerta de su oficina.Ya estás en el Bar.

Sin duda **"los calvos"** son los contrincantes más difíciles de todos los que has enfrentado, si te toman entre sus brazo te sacudirán hasta dejarte inconsiente y tus patadas voladoras son totalmente inefectivas.

Otra vez, la táctica a emplear es golpear al mejor estilo de Alí. En cierto momento podrás





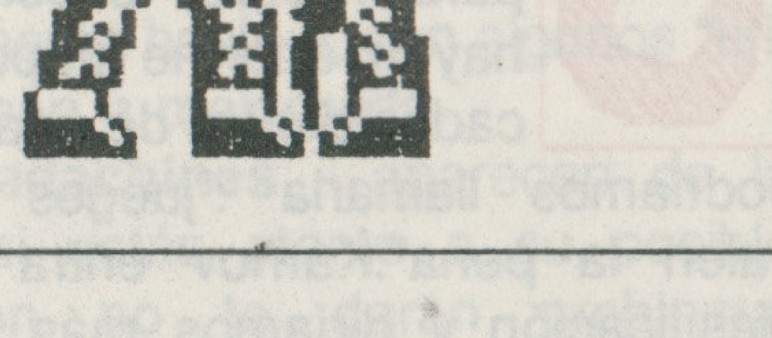
hacerte de un barra de hierro, que será vital para derrotar a tu próximo y último rival: Mr Big.

Al verlo comprenderás por que ese nombre, no solo es enorme, sino que es casi invulnerable a tus golpes.

Solo la patada trasera le puede dañar, y para utilizarla es mejor que realizes el siguiente movimiento combinado.

Una vez que se lanze hacia tí, tírale una patada voladora, por supuesto que se agachará, pero al caer si eres lo suficientemente rápido podrás darle una o dos patadas hacia atrás. Inmediatamente repite el proceso, ese es único modo (o con la barra de hierro) de derrotarlo.

Si luego de todos los golpes que has recibido y propinado esperas un final espectacular, estás en un error.Solo aparecerá ante tí el consabido



"CONGRATULATIONS".

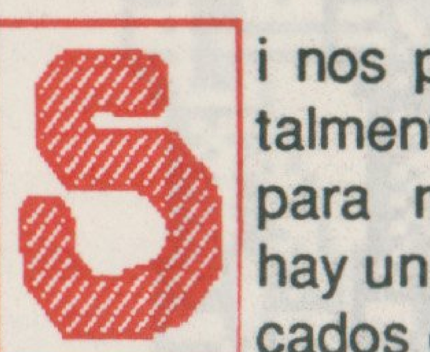
Como comentario final te informamos que existe el medio para evitar cargar todas las partes , si por ejemplo quieres jugar a la tercea fase.

Carga la cabezera de la fase que debes y el bloque de la que quieres, sencillo no?.

Queda muy poco por decir, solo te aconsejamos que no te pierdas uno de los mejores juegos del año.■



KARNOV



Si nos pusieramos a clasificar mentalmente la calidad de los juegos para micros, encontraríamos que hay un enorme grupo de juegos ubicados dentro de una categoría, que podriamos llamarla :"juegos que realmente valen la pena".Karnov entra dentro de esa clasificación y diríamos más, es de aquellos "que no pueden faltarte".

Plantea la historia de Jinborow Karnovski, acróbata estrella del famosísimo circo de Moscú ,quien es además el único que puede evitar que el malvado dragón Ryu del tesoro oculto en el viejo templo de las montañas.

Al enterarse Ryu de tal intención, decidió enviar a todo su ejército a detener a nuestro amigo.

Para comprender mejor el juego, haremos una breve reseña de los objetos que están dispersos por todo el juego y que como verás te serán de gran utilidad.

Letras K - cuando logres juntar 50 obtendrás una vida extra

Manzanas - incrementa tu poder de fuego, de tal modo que si disparabas de a uno ,dispararás dos o tres, número máximo.Cada bala tiene una altura, de a uno, va a media altura, de a dos a media y baja altura y de a tres, alto, medio y bajo.

Zapatos - en cuanto las consigas saltarás más alto y andarás más rápido.

Bombas - no eres inmune a sus efectos, ideales para destruir paredes y enemigos acechantes.

Escalera - permite una mejor visión del escenario, impresindible para culminar la aventura.

Fuego - brinda 30 disparos de gran poder, elimina muchos enemigos con un solo disparo.

Alas - utilízalas cuando la opción parpadee con un Flash, fundamentales para el éxito.

Escafandra - tendrás mejor libertad de movimientos en el agua.

Máscara psíquica - verás que también existe lo que no se ve.

Skate - exactamente que hace un skate en la rusia medieval no se, pero si lo usas barres con todo.

Boomerang - otro pequeño error geográfico, una de tus mejores armas, trata de conservarla.

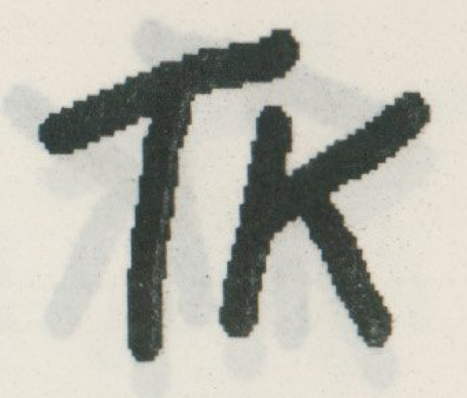
Es importante la aclaración que ninguno de los objetos se pierde a no ser el fuego y el boomerang, los que también desaparecen al pasar de nivel.

Los contrincantes

Como siempre es mejor saber antes de comenzar contra que nos enfrenaremos, te brindaremos un detalle de los monstruos que más frecuentemente encontrarás en el juego.

Demonios - disparan proyectiles los que puedes evitar saltando o agachándote, se mueven en su vertical y son fáciles de destruir.

Pajarracos - atacan en bandadas de a dos o cinco, lanzándose hacia ti



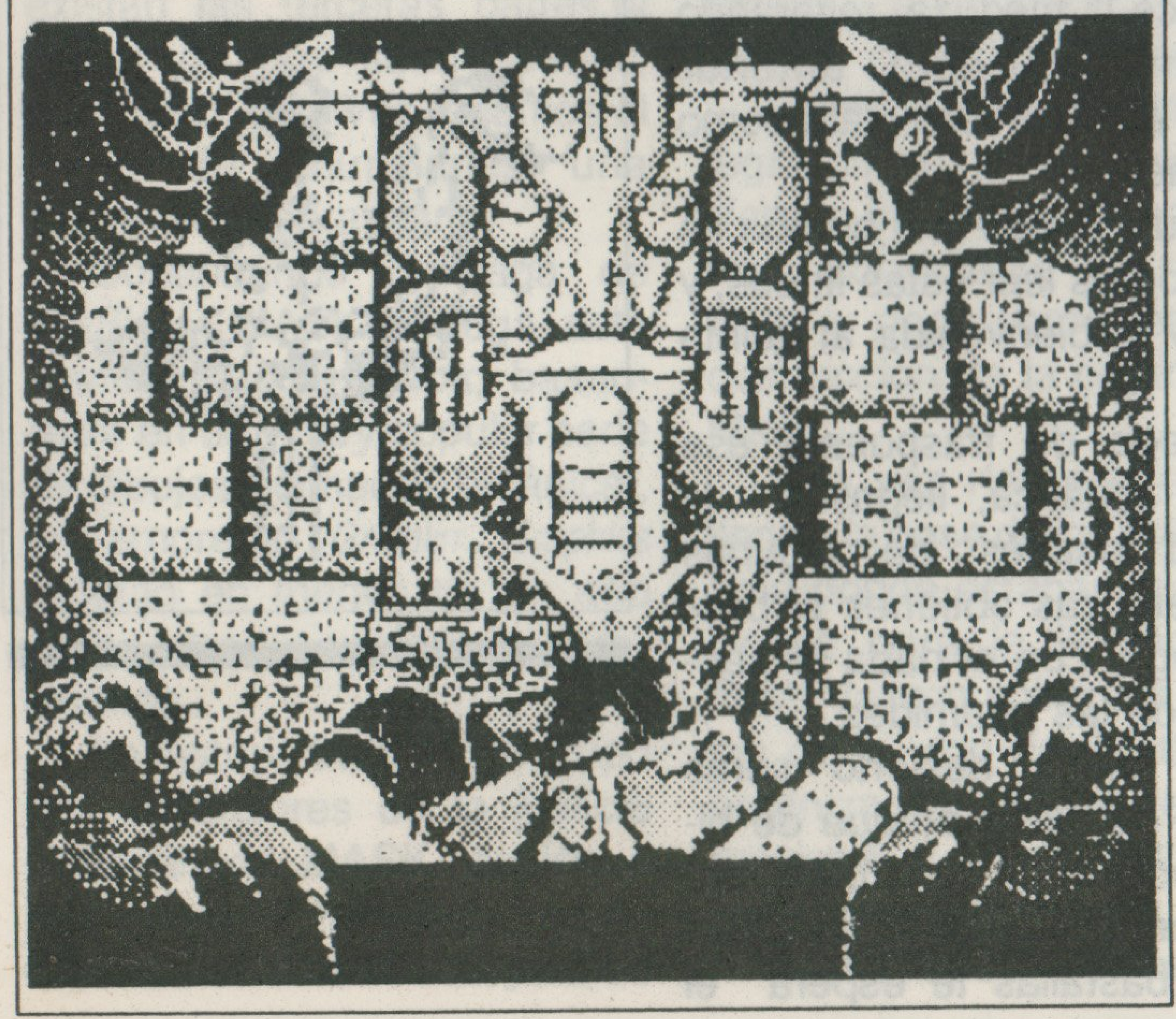
Lanzabolas - son una especie de duende que tras levantar y bajar sus hombros durante unos segundos, lanzará bolas en gran cantidad, elimínalo antes o será difícil de pasar.

Satán volador - bicho de color rojo que te lanzará balitas de muy difícil percepción, por suerte se mueven solo en sentido vertical, con varios disparos son asunto olvidado.

Murciélago - pequeños seres que se aproximan hacia ti en trios o parejas, para enfrentarlos es recomendable que los dejes llegar hasta tu nivel.

Vampiros - aves de color azul que te atacan en grupos, fijando rumbo en tu persona.Una bala basta para darles por teminados sus peligrosos vuelos.

Cabezas - montadas sobre columnas lanzan letales proyectiles.Para enferentarlas permanece alejado de ellas entre la mitad y el extremo de la pantalla, derriba la columna y luego a ellas.



Hombre múltiple - se interpone en tu camino, haciendo necesario destruirlo con varios disparos para continuar.Cada tanto se parte en cinco pedazos , evítalos o morirás.

Hombres verdes - se acercan rápidamente hacia ti, con algunos "tiritos" pasan a mejor vida.

Espadachines - aparecen de la nada, si estás atento a su posible aparición no te darán problema. Cuídate de sus filosos cuchillos pues su solo contacto te hará dar un salto de dolor (y otra vida perdida).

Estos enemigos son los "chiquitos", o más bien aquellos que son fáciles de enfrentar y destruir.

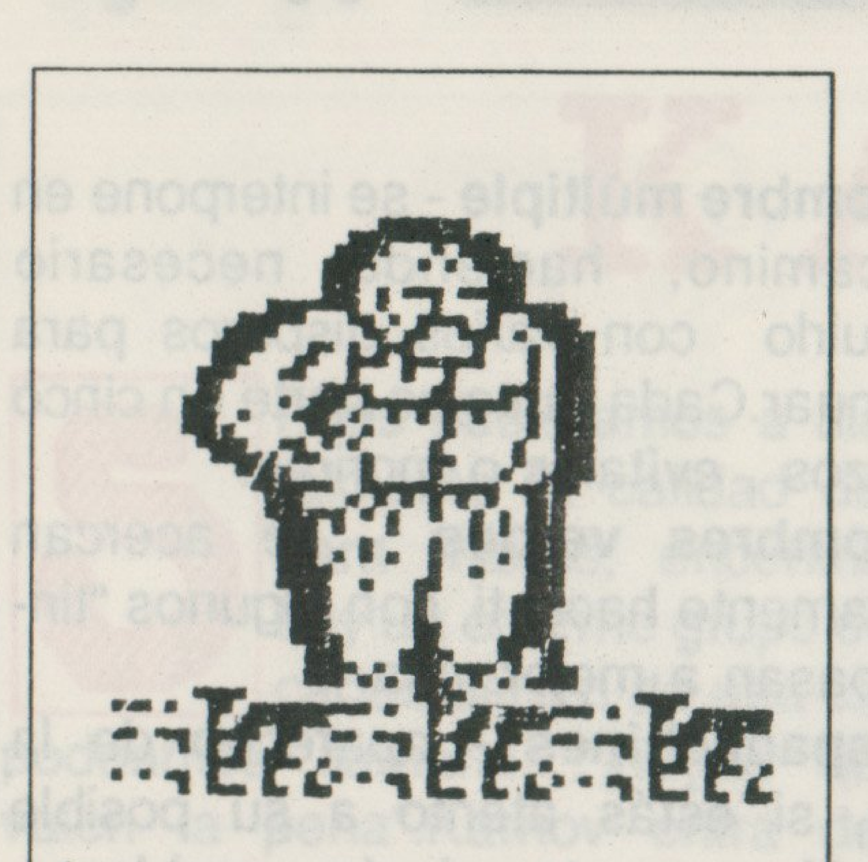
Algunos monstruos son mayores y requieren armas de mayor poder para desaparecer.

Pez gigante - Es una especie de sirena con cara de caballo (o algo así), te lanzara un único disparo, si cuando ves que mueve la mano te agachas, la bala pasará sobre tu cabeza y el también, si no se va de la pantalla (cosa bastante habitual), entonces date vuelta y fríelo a balazos.

Guardian y dos leones - ni bien lo veas te agachas, comienza a disparar o seras su cena.

Imediatamente el guardián lanzara cuchillos los que evitarás saltando, eso si no olvides dispararle entre tanto.

Dinosaurio - la bomba es una de las armas indicadas, si no te queda además de resar dispara como un



desquiciado evitando sus llamaradas.

Ameba - reconocerla es facilísimo, pues está precedida de una enormidad de balas, arreglate como puedas.

Dragón de dos cabezas - al mejor estilo de un misil múltiple su (inicialmente) sencillo disparo se transformará en tres.

Los nueve niveles

Recreando los paisajes más divesos, nueve niveles te separan del tesoro.

Cada uno tiene sus secretos y nada mejor que la propia experiencia para superar los obstáculos que encontrarás.

En la primera etapa, el pez gigante marca el fin, antes de lanzarte a su destrucción, utiliza la escalera al lado de la última casa para obtener el boomerang. En las Ruinas (nivel 2) tienes dos grandes rivales, el hombre múltiple y el guardián con los leones.

Continuando la marcha hacia la fase tres, te adentras en la zona montañosa dode un dinosaurio pretende poner fin a tu existencia. Una bomba y santo remedio. Pasado ese obtáculo y ya en la cuarta fase, oirás el viento silbante de la gruta. Antes de entrar utiliza la escalera, caminarás sobre la gruta y con una sorisa al mejor estilo de James Bond verás con tus enemigos quieren (inutilmente)alcanzarte.Cuando parecía que todo iba bien aparece la meduza, reiterando nuestro concepto anterior sobre este ser: arreglate como puedas.

Si utilizastes una bomba es que podrás leer estas líneas, y te doy la bienvenida al quinto nivel.

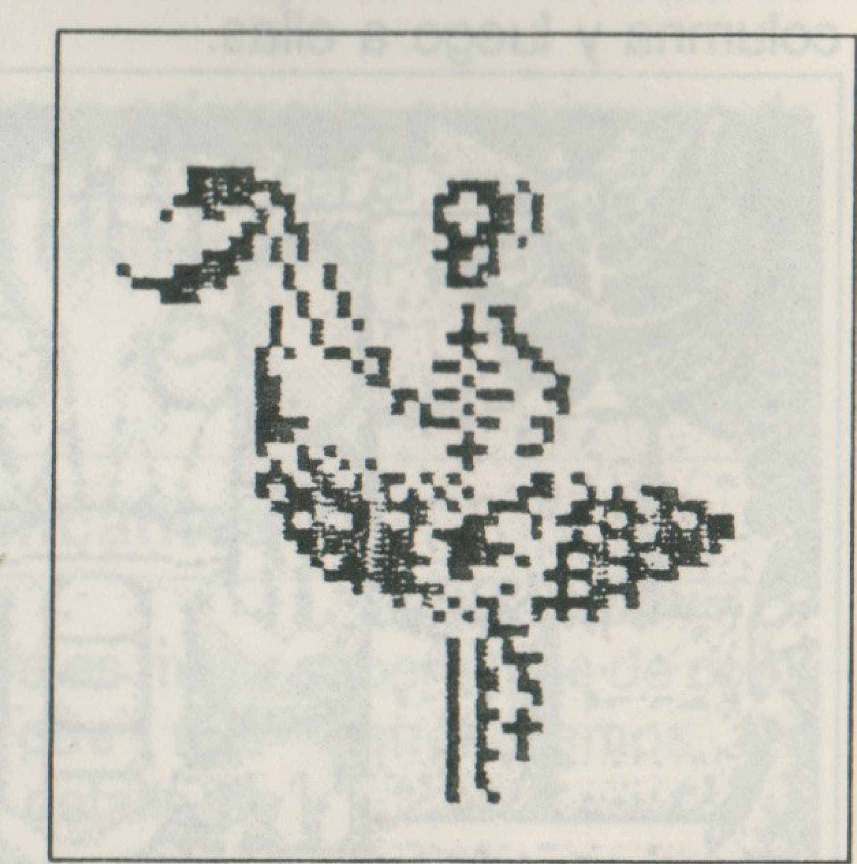
Luego de traspuesto esa etapa acuática, llegas a la ciudad.Después de algunas escaramuzas obtienes el boomerang y con el nada te sepprará de las piramides.

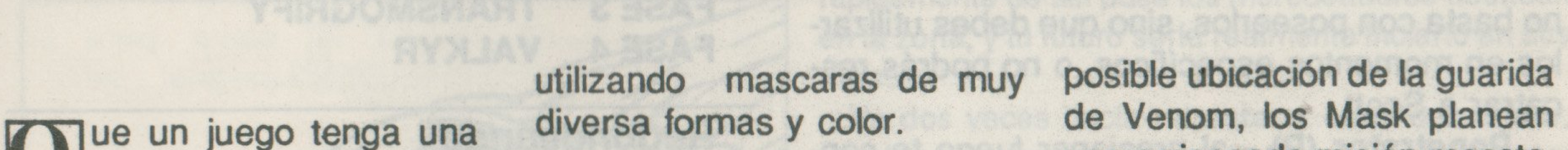
En pleno desierto serás objeto del feroz ataque de bichos voladores de la más variada forma y color.Al finnal de estas bastallas te espera el dragón (¿alguien sabe que hace un dragón lanza llamas en medio del desierto?).

La fase ocho es intracendente, solo encontrarás un poco de todo y como a estas alturas eres un experto.....

Si al comienzo de la novena fase no tomas la bomba y la escalera es mejor que dejes todo y te dedique a otra cosa, puesto que todo tu esfuerzo anterior fué inútil (je, je).

Cuando puedas ármate de las llamas y comienza a disparar como loco, avanza lentamente utiliza tu "instinto" y llegarás al final de la misión. ■





Que un juego tenga una segunda parte se ha ido convirtiendo en algo bastante común.Lo que es asombroso es que la calidad de esa segunda parte sea de real categoría.

Suponiendo que esta premisa se cumpla, es muchísimo más raro aún que existan las terceras partes,ni hablar de que sean buenas, pues bien, esta vez tenemos el gusto de anunciarles una exelente tercera parte.

Continuando la saga de MASK y MASK 2 llega este ***Venom Stikes Back***, basandose en una muy popular serie de dibujos animados británica , la empresa *Gremlin Graphics* produjo en menos de un año estos tres exelentes programas.

La historia trata de un grupo de defensores de la justicia denominada MASK, debido a que sus integrantes permanecen en el anonimato público utilizando mascaras de muy diversa formas y color.

El rapto

Scott era hijo de Matt Trakker,lider de la organización Mask quien defendía a la tierra enferentando al maléfico Venom. Este estaba, como decirlo... hum...podr.. .harto de perder permanentemente.

Como último intento para lograr la tan ansiada victoria , Venom planea su golpe maestro, consistente en raptar a Scott y pedir como rescate la destrucción de la organización Mask.

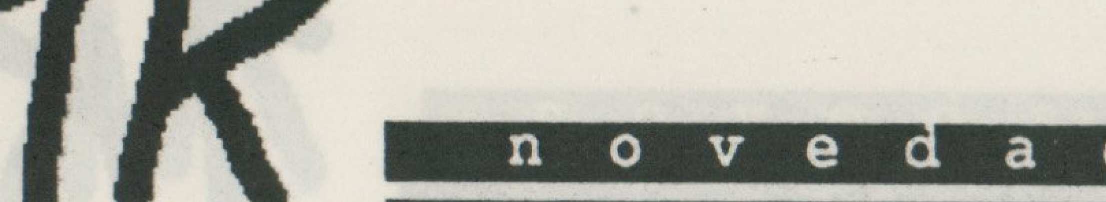
Una vez rtelizado el rapto, llega a la base de los MASK una nota donde estaban las condiciones para la liberación de Scott.Venom solicitaba a cambio de la vida de Scott que la organización MASK dejara de funcionar y fuese destruida su base y equipamientos.

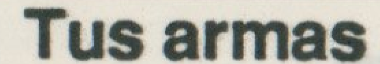
Tras horas de investigar la posible ubicación de la guarida de Venom, los Mask planean una arriesgada misión rescate. Con la ayuda de sofisticado equipo de detección, localizan la base enemiga en la superficie lunar.

Luego de algunos preparativos Matt parte en la poderosa nave espacial, la cual piloteada por Alex Sector y luego de dejar a Matt en la superfice a una distancia prudencial de la base de Venom, arroja una serie ed objetos que te serán de gran utilidad y que más adelante comentaremos.

El escenario está formado por 93 pantallas repletas de enemigos de toda clase y recreando ambientes muy diferentes.

Algunos de los enemigos que deberás enfrentar son de las más variadas formas y tamaños , podrás encontrar, **esferas, erizos, perseguidores rastreros, platilos lanza bombas, supermisiles, minas, serpientes, espaciales** y **mini misiles.**





Tus armas

En tu recorrido por la luna encontrarás una serie de objetos de fundamental importancia para el buen éxito de la misión, pero para vencer no basta con poseerlos, sino que debes utilizarlos en momentos específicos, o no podrás rescatrar a Scott.

Penetrator (P) - al presionar fuego te convertiras en un taladro humano, capaz de penetrar cualquier superficie, asimismo te hace inmune. Utilízalo solo en el momento debido , hay uno solo.

Blaster (B) - super disparo, atraviesa todo los enemigos que se interpongan hasta el final de la pantalla.

Jackrabbit (J) - te brinda la posibilidad de disparar misiles y volar al mismo tiempo.

Blacklash (Bl) - cambias tu diparo sencillo por un misil de gran poder.

Healer (H) - repondrás energía al utilizarlo.

Cada una de estos aditivos a tu armamento tiene una duración limitada, y como podrás ver, tiene un contador que inicialmente indica 99., pero que irá decayendo ni bien lo utilices.Para selccionar el aditivo a usar presiona del uno al cuatro según cuál quieras.

En este juego tienes dos modos de llegar la final; recorriendo completamente cada una de las cuatro fases o utilizar un sistema de transporte para lo cual debes elegir entre las opciones al comienzo del juego la de **introducir contraseña.**

El juego comienza luego normalmente, pero la llegar a la primera puerta no entres, sigue hacia la derecha. Estarás en la sala de las cabinas de transporte.Veras que sobre alguna de ellas hay un indicador de funcionamiento dando vueltas, entra en ella y pulsa el joystick hacia abajo, aparecerás al comienzo de la fase que elijas.

FASE 2 MAYHEM
FASE 3 TRANSMOGRIFY
FASE 4 VALKYR

Redondeando

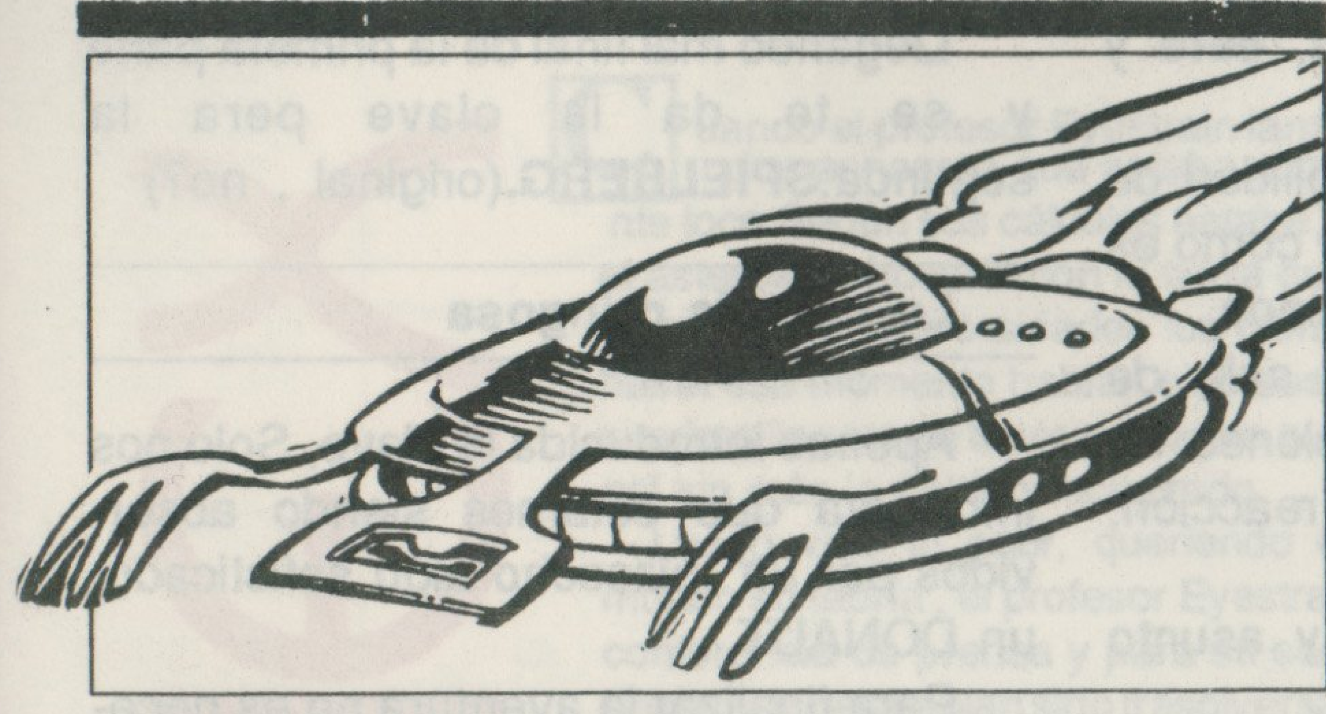
Tras cuatro etapas de acción insesante, llegaremos al final del juego, que bien vale la pena.Para ello es necesario que no malgastes los poderes, sino que los utilizes en situaciones relmente límites, por ejemplo utiliza el penetrator para evitar las minas, el super misil y los mini misiles, son lo único que podrá salvarte.

Venom es un exelente programa que te permitirá divertirte al lo grande durante muchas horas sin que decaiga tu interés por él en ningún momento. Perdió el "título de juego del mes" en una reñida votación en nuestra redacción.

Lo que se dice "todo un juego"■



La guerra de las vajillas





Sin dudad alguna muchos de ustedes, estimados lectores habrán visto por lo menos una de las películas de la trilogía de ***"la guerra de las galaxias"***.Nuestros archiconocidos programadores de Dinamic han tomado el primero de los títulos de la serie para enfocarlo desde un punto de vista netamente satírico, transformando una dramática historia intergaláctica en una parodia de lavaplatos.

Personificas a Luke Skywalker, quien debe destruir a Darth Water, maligno personaje que tomó el lado oscuro de la fuerza. Rescata a la princesa de las garras de tan maligno ser y destruye su base, la estrella pringosa.

Aventuras en Tutuflex

En este desértico planeta comienzan las aventuras,.Te encuentras frente a la casa del caballero Obi Juan Quenove,entras a ella (norte) y allí encontrarás el autopelador y una lata de aceite.

Les recordamos que esta versión es española por lo que ciertos términos son de uso ineludible, hecha la aclaraciòn **coge autopelador, coge lata** y vete al **este.**

Ahora te encuentras en el cultivo de nabos gigantes de Obi Juan, **este** y encontrarás a los robots. **Da lata a R-3D2** y conseguirás que te sigan.Sal rápidamente de allí pues los merodeadores abundan en la zona, y tu futuro sería realmente incierto en sus manos.

Ve dos veces hacia el **este** y otras dos al **sur,** donde encontrarás al viejo tío Obi .Tras unos instanes de reflexión Obi nos hará una pregunta a al que responderemos **DI GEORGE**, obteniendo a cambio una maravillosa y ultramoderna espada laser,.... no... jumm.. digo una cachiporraluz.**Coge cachiporra** y **oeste** donde encontrarás algo realmente útil:**coge municiones.**Vete por el **este** tres veces, y allí **coge pistola** , pero como dice el viejo refrán hindú:"arma descargada no dipara bala" , haz **carga pistola.**

Dezplazandonos hacia el **oeste** y tratando de no pincharnos con los cactus **usa autopelador** y **coge púa.**Marchando raudamente hacia el **oeste** y luego al **sur,** llegas frente a la cabina, pero no te entusiasmes aún hay tareas por cumplir. **Sur** y estamos en el puerto de Mocasalien, donde recibiremos una ayuda de un nuevo tío,quien comienza a dar indicios de no ser ningún ciego, nuevamente al **sur** y llegamos al medio de una populosa calle..Si tomas hacia el **este** encontrarás una calle cerrada y en ella un mendigo galáctico, como siempre te ha parecido justo ayudar al prójimo **da autopelador a bicho** y para tu asombro, éste te dará un cubo negro, por lo tanto **coge cubo, y norte** por donde llegarás a una lúgubre tienda , cuyo dueño está especialmente interesado en comprar una púa del desierto, caramba que casualidad, **vende púa y coger créditos. Sur** y dos veces al **oeste,** llegarás a una tasca Delasquina donde Juan Solo y Chequevaca están

esperándote para arreglar las condiciones de su ayuda.Para tu sorpresa cierto personaje se opone a que continúes con tu tarea, por lo cual **usa cachiporra** y asunto terminado.**Paga a Juan** y con el trato confirmado vete dos veces al **este** y otra al **sur.**

Estás en una casa de dudosa reputación, **da cubo a chris** ve hacia el **este, mira** y verás el halcón millonario.

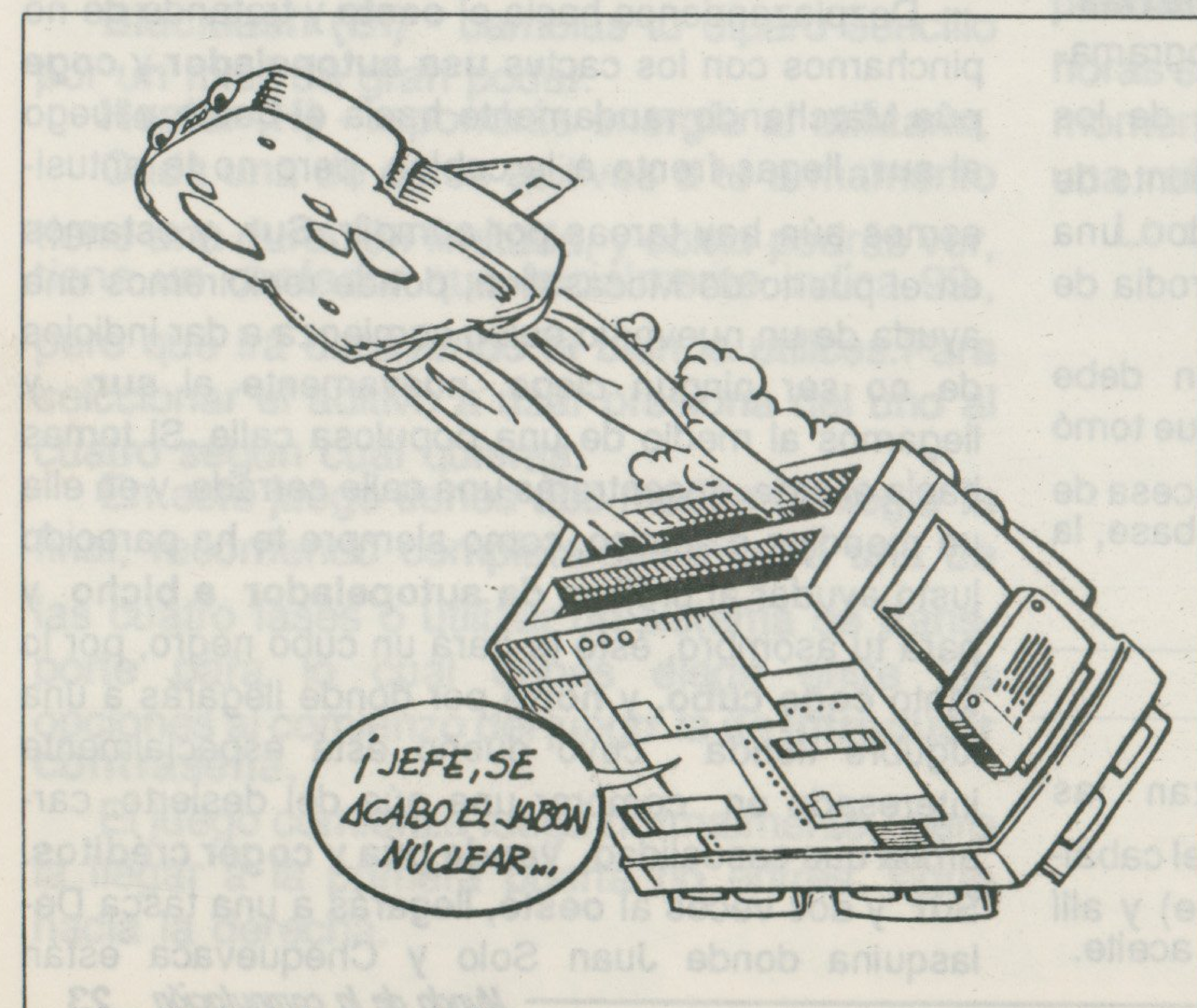
En esa nave deberán partir junto a tus amigos a cumplir tu misión, como está rodeada por soldados imperiales, **este** y entrarás rápidamente.

Dentro de la nave Solo te informará de la imposibilidad de abandonar la nave, **sur**, al llegar al puente **despega** y como es lógico en este tipo de aventuras el motor está estropeado.

Rápidamente **norte , este, norte** llegando a sala de motores.Por suerte eres todo un experto en reparaciones de motores hiper iónicos con fases cíclicas axónicas a reacción, que si no ....

Luego de evaluar la situación, **golpea motor** y asunto resuelto.

Vuelve a la sal de mandos y **despega.**Como era de esperarse, debes arreglar la velocidad hiper espacio, por lo que haz **norte, este** y una vez allí **hiperespacio R-3D2.**



Este pequeño paseo es en medio de una batalla por lo que vuelve sobre tus pasos y en la sala de mando **hiper-espacio.**

Luego de algunos momentos de silencio, tu piloto te preguntará el rumbo, respondele **DI BARUMBADUDUMBA.**

Llegando mal final de la primera parte y se te da la clave pera la segunda:**SPIELBERG.**(original , no?)

La estrella pringosa

Apenas introducida la clave, Solo nos informara que estamos siendo absorvidos por un bizcocho algo sofisticado, un DONAUT.

Para finalizar la aventura no es necesario salir del halcón millonario, basta con hacer las siguientes maniobras:

Norte desde la sala de mandos, **este** y finalmente **sur.** Estás en la sala del turbo laser.**activa turbo laser y dispara soldado .**

La primera vez, seguramente por los nervios fallarás, pero si repites el proceso y seguramente por algún milagro del cine u olvido del programador, salvarás a la princesa, destruirás a la estrella pringosa y habrás completado tu caballerezca misión.

Para todos aquellos que lo deseen pueden salir de la nave,y aventurarse en la estrella pringosa, para ello les aconsejamos que traten de armarse de un rifle, municiones, ocúltense en los armarios y **que la fuerza de Jhonson los acompañe !!.**



TERRAMEX

Cuando el profesor Eyestrain lanzó el aviso, todos pensaron que estaba completamente loco.Según sus cálculos estaba todo claro, el asteroide chocarla con la tierra dentro de 20 años .En las universidades los científicos que hasta ese momento habían sido sus amigos ni siquiera llegaron a tener en cuenta sus cálculos, así sin más le habían rechazado.

Luego vino lo peor, queriendo explicar al mundo su teoría , el profesor Eyestrain dió una conferencia de prensa y para su sorpresa sus declaraciónes habían sido trasgiversadas de tal modo que parecerla a los ojos de los demás como un verdadero incoherente.

Al pasr los días loa vidoa para el profe se hacía insoportable, sus vecinos y aún aquellos quienes nunca le habían dirigido la palabra lo señalaban, pudiendo notar en sus rostros una sonrisa sarcástica.

Como las cosas iban de mal en peor, Eyestrain tomo sus pertenencias y desapareció.

Los diarios anunciaron:"Profesor demente desaparece";"Luego de anunciar ridículas teorías Eyestrain fuga", etc, etc.

Cierto día, en el observatorio de nueva caledonia, el observador de guardia detecta un cuerpo estelar de importantes dimenciones acercándose rápidamente hacia la tierra. Inmediatamente comienzan las reuniones de los más importantes cerebros del momento, quienes no obtienen una explicación concluyente de como evitar la colisión.

Recién en ese momento recuerdan el comentario que Eyestrain había echo hace casi veinte años, anunciando este evento. Rápidamente se enviaron mensajeros al laboratorio en busca de nuestro amigo, tan rápido como fueron volvieron pues uno de los enviados lo había recordado. Eyestein había fugado hacía mucho tiempo

La búsqueda

Las naciones unidas deciden citar a los cinco mejores exploradores del mundo.

Cada uno de ellos tenía una cualidad que le había permitido integrar este selecto grupo.

Demás está deciente que dicha particularidad queda a investigar por tu cuenta.

Ten presente que el profe eligió un terreno muy particular para ocultarse, y te toparás con una gran diversidad de objetos los cuales es recomentable tomar. Los objetos los tomas al pasar sobre ellos y con las teclas uno y dos puedes ir archivándolos hasta que consideres que llegó el momento de utilizarlos.

A modo de ejemplo: si no tomas los discos de hierro(pesas) no podrás controlar el dirigible, por lo que debes con la tecla "s" tomarlo y dejarlo a modo de obtener un mejor control.


Otro ejemplo ,:en cierta pantalla hay dos seres de aspecto muy similar a dos "panchos", si no tienes contigo la jeringa te harán perder una vida, ¿porque?, la verdad no se pero que es así, es así.

Creemos que con la ayuda del mapa podrás enfrentar la tarea con alguna chance, si recorres cuanto lugar puedas ver llegarás al final(incluyendo el pozo de agua, eh?.

El personaje que estés utilizando , cualquiera de los cinco tiene ciertas actitudes que te llamarán la atención,con el fin de cuidar tus escasas vidas si estás por dar un salto que a tu criterio es arriesgado, el personaje te hará gestos con su cabeza "diciendo no". Si insistes cerás al vacío.

Otra ayuda que el programa te brinda es la posibilidad de preguntarle al protagonista que hace falta y si el objeto que llevamos es útil o no.Pulsando la tecla T, te hará saber con movimientos de su cabeza si debes tomarlo o no.

Creemos que Terramex es algo más que un simple juego, es una aventura que te atrapará por largas horas sin que decaiga tu interés por ella en ningún momento. Otro exclusivo de TK-SOFT


TERRAMEX
FORTESQUE SMYTHE
BIG JOHN CAINE
HENRI BEAUCOUP
HERR KRUSCHE
WU PONG

TK

TK e IS Mundo te invitan al concurso que esperabas



EN TORNEO ABIERTO

Para participar en esta competencia, sólo debes presentarte en TK-Soft, Soriano 965 con este ejemplar, el que será sellado y recibirás tu número de inscripción para el gran torneo.

El campeonato se desarrollará en la modalidad de copa (Match Day Cup), formándose series de ocho jugadores hasta completar la lista de inscriptos.

Con los ganadores de cada serie se formarán nuevos torneos, hasta llegar a la gran competencia final, donde los mejores ocho tendrán oportunidad de luchar por la copa Match Day 2.

Cada serie será supervisada por un miembro del personal de TK-Soft, para evacuar cualquier tipo de dudas que surgan durante el desarrollo del gran juego.

El requisito imprescindible para participar es tener una gran cuota de alegría y ganas de divertirte.

Imagina el escenario, mùltiples campèonatos disputándose simultáneamente en un ambiente el que la diversión será la principal protagonista.

Por supuesto que tu esfuerzo será recompensado con importantes premios como lo es la posibilidad de acceder a miles de nuevos pesos en premios TK, para los ganadores y todos aquellos que participen.

La lista completa de isncriptos, así com el lugar y horarios donde se desarrollará la competencia estarán disponibles en TK-Soft a partir del 15 de Octubre.

Obtiene tu copia de Match Day 2 en TK-Soft, practica y anótate, pues el plazo para la inscripción vence días antes de nuestra próxima edición.

CROSSWIZE

Algo más que una segunda parte

Luego de la reciente invasión alienígena, toda la población de la galaxia comentaba tus maravillosas hazañas en las batallas de *SIDEWISSE.*. Diariamente tu hogar era blanco de la mirada de curiosos y reporteros lo que te evitaba uno de los mayores placeres de la vida terrenal: dormir.

Ante tal perspectiva, y tras pasar por una agencia de viajes intergalácticos te dirigistes a un pequeño pueblito en las afueras de la quinta ciudad.

Durante los primeros meses la paz y tranquilidad de la zona te hizo olvidar la ferocidad de las batallas espaciales.

Bien dice el refrán *"mar calmo anúncio de tormenta"*, y eso , exactamente eso, fué lo que pasó.

Cierta mañana luego de tus ejercicios matinales, una horda de alienígenas se abalanzó sobre el pueblo, por suerte eras un soldado responsable y llevastes en tu equipaje el aún maltrecho traje de batalla.

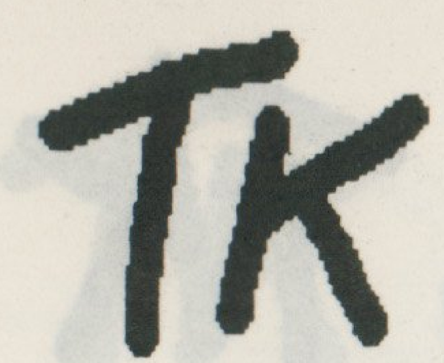
El juego

La batalla se desarolla sobre el pueblo, y tu tarea es clara, elimina todo cuanto se mueva.

Los enemigos a quienes deberás enfrentar, tienen la característica de atacar en formaciones sumamente veloces, por lo cual no siempre es conveniente enfrentarlos directamente pues es posible que logres abatir a los dos o tres primero , pero seguramente serás atropellado por el resto.

También son variables en cuanto a tamaño ya que hay algunos realmente pequeños, fáciles de destruir y evitables en su embestida; los hay de mayor tamaño, o en formaciones que ocupan toda la pantalla te harán pa-



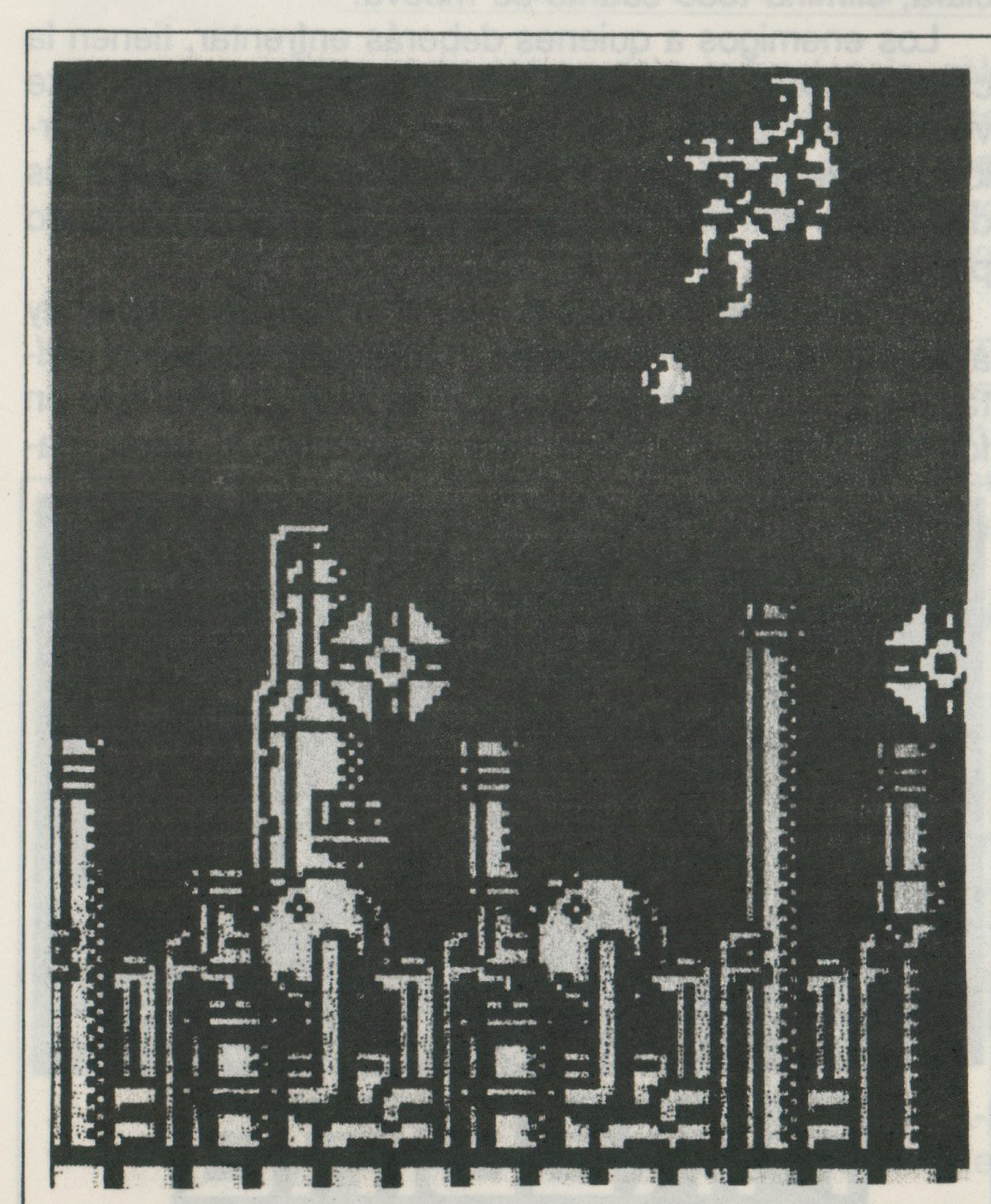


sar momentos de lo peor.

Ocasionalmente y si tienes muy mala suerte una oleada de naves aparecerá en la pantalla justo tras de tí, comenzando a dar vueltas a tu alrededor. Si no te arrasaron en su primer pasaje, ponte en el medio de su círculo de movimiento y dispárales velozmente.

En algunos pocos lugares existen varias "letras premios". Algunas solo te darán energía para recargar tus. disminuídas reservas; otras le darán a tus disparos características extraordinarias.

Entre ellas están: disparos dobles , simultáneos atrás - adelante, o adelante y abajo, lo que te transformará en una máquina de destrucción.



Todas estas posibilidades son muy interesantes, pero sin duda alguna la más letal de todas las variedades posibles es el misil - múltiple, que dispara cinco misiles en todas direcciones y te transforma casi en invencible.

En lo que tiene relación con tu energía diremos que desde un comienzo tienes escasas reservas, y las mismas irán menguando rápidamente lo que pondrá en dudad el éxito de tu mision.

No olvides que al desarrollarse la batalla sobre la ciudad, deberás evitar chocar con antenas, chimeneas, columnas y otros objetos que pasan de ser simples decorados para convertirse en elementos de gran peligro.

Para pasar cada etapa tienes que destruir un cierto número de aliens, y finalmente una gran nave madre.

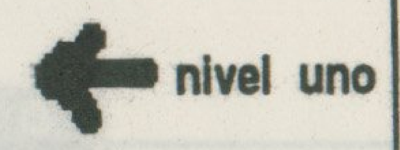
Dichas naves requieren una gran cantidad de disparos para ser abatidas, mientras tanto te lanzarán todo su poder de fuego, lo que transformará esta estapa en una verdadera lucha muerte.

Sin duda que juegos de este tipo los hay y muchos, pero sólo algunas llegan a tener este nivel de adictividad y diversión. Es uno de los que no puede faltarte.

TK

En nuestro número anterior, comentamos este fantástico programa y han sido numerosos los pedidos para que publiquemos un mapa del mismo. Les reiteramos que las etapas luego de la cuerta se suceden una tras otra, solo que con un nivel de dificultad mayor.

FLYNG SHARK



nivel uno

* los primeros enemigo con que tropezamos son aviones y tanques

* bajo las casetas se ocultan peligrosos tanques que aparecerán en forma repentina

* dos grandes bunquers esconden numerosos blindados

* luego de la casa hay una poderosa nave que solo podrás abatir con múltiples disparos o las bombas

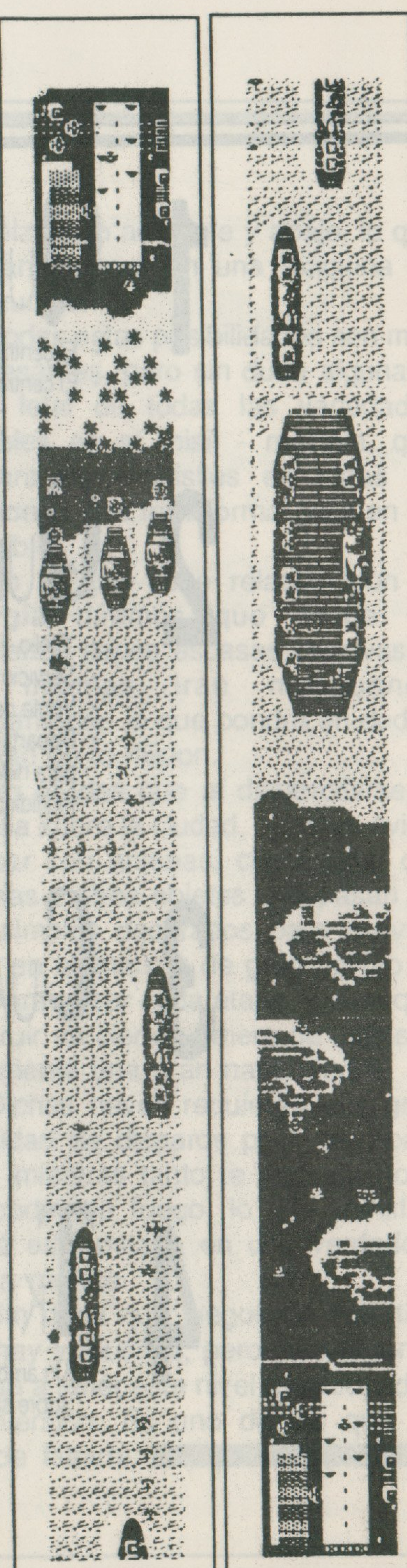
* los antiaéreos nesecitan más de dos disparos para poder destruirlos.

nivel dos

* las lanchas de desembarco dejaran un contingente importante de tanques.

* las bombas son impresindibles para acabar con los barcos de altamar

* cuidado con el avión que aparece tras de tí, disparale desde atrás.



* para destruir los nueve antiaéreos del portaaviones debes luchar con gran fiereza.

* detrás de los bunkers surge el enemigo

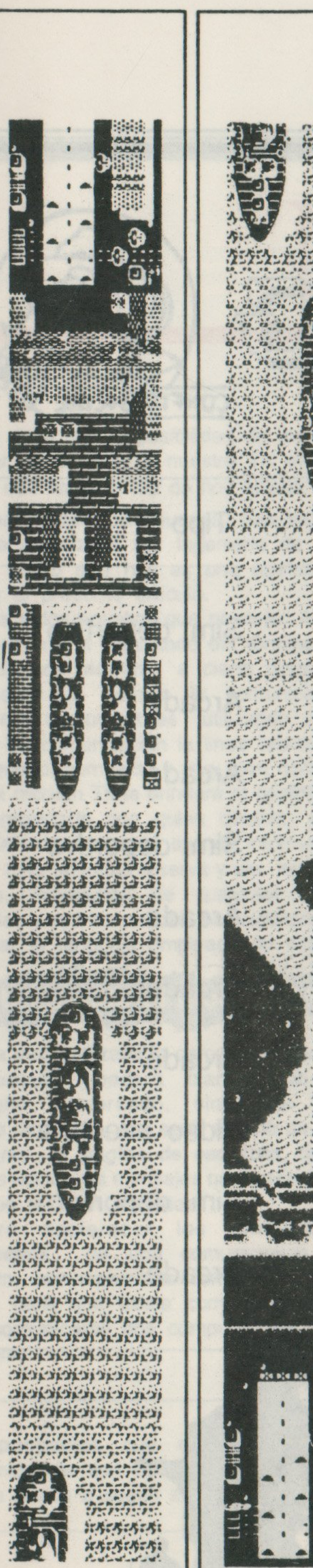
* esta nave marca el final del nivel

nivel tres

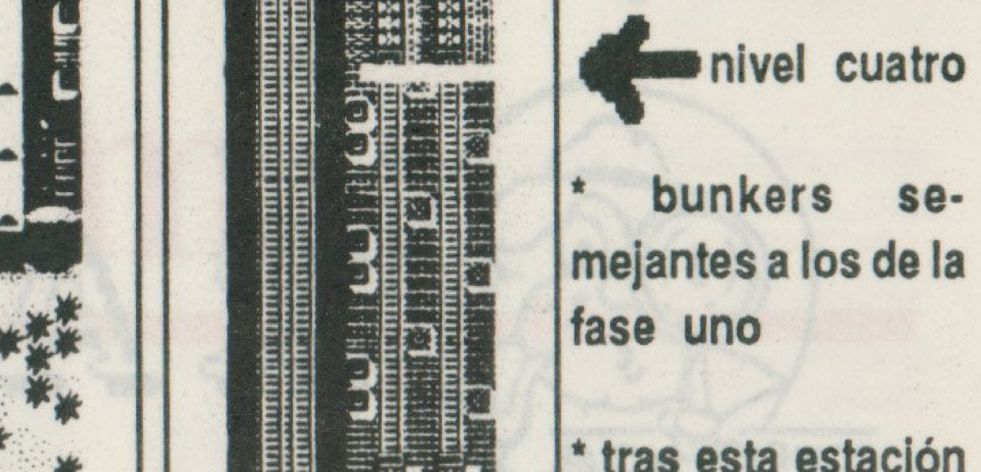
* junto a numerosas formaciones de aviones, lanchas rápidas intenterán derribarte.

ni hablar de los tres buque grandes.

* ya en el puerto, además de dos barcos evita ser alcanzado por estos peligrosísimos tanques.







TK

nivel cuatro

* bunkers semejantes a los de la fase uno

* tras esta estación de trenes se oculta una nave casi indestructible.

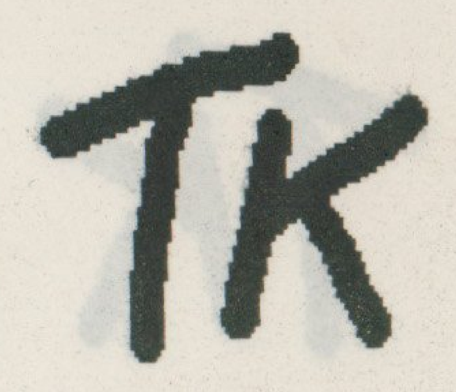
* con las bombas lograrás pasar esta etapa final

FLYNG SHARK

RANKING

CONFIDENCIAL CONFIDENCIAL

Posición actual	Mes anterior	Título	Empresa	Tipo
1	NEW	**Match Day**	Ocean	Sim. deportivo
2	1	**Thundercats**	Elite	Arcade
3	4	**arkanoid 2**	Imagine	Arcade
4	9	**N.Mansell**	Martech	Sim. deportivo
5	5	**Ikari Warriors**	Elite	Arcade
6	NEW	**T.Renegade**	Imagine	Arcade
7	6	**Athena**	Imagine	Arcade
8	NEW	**Indi Jones**	U.S. Gold	Video aventura
9	2	**Out Run**	U.S. Gold	Sim. deportivo
10	NEW	**R. Thunder**	U.S. Gold	Arcade



Modem

Una solución profesional para TK

Sin duda que la posibilidad de incorporar un **modem** a nuestra TK era un deseo que hasta el día de hoy estaba latente en numerosos usuarios. Esa inquietud fue canalizada por Ingeniería de Sistemas en lo que hoy es una realidad y motiva el presente artículo.

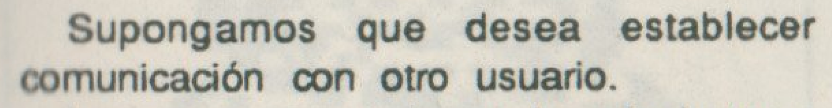
Para todos aquellos que no esten familiarizados con el significado del término, se entiende por **modem** a cierta pieza de Hardware que permite la comunicación entre dos computadores utilizando como medio de comunicación la linea telefónica.

Pequeño, compacto y muy bien construido, el modem Tk te brindará la posibilidad de comunicarte con quien desees, pudiendo intercambiar todo tipo de información con la más absoluta reserva y sin molestia alguna. Programas de cualquier clase, pantallas y rutinas pueden ser recibidos sin importar el lenguaje empleado en ellas.

Utilizando el modem TK

Una vez finalizada la carga del software, la pantalla quedará blanca con un pequeño sombreado, simulando una página en relieve, esa será a partir de este momento **la página de escritura**, donde podrás escibir los mensajes que envíe y leer los que le séan enviados.

Para esclarecer los términos y parámetros de una comunicacion por Modem, comenzaremos comentando algo obvio: para que exista comunicación deben comunicarse dos computadores con modem.



Supongamos que desea establecer comunicación con otro usuario.

Los pasos a seguir son los siguientes :

Discando

Una vez en la opción de discar, pulsando ENTER podrá indicarle al computador con que número de télefono desea comunicarse.

Escriba los números uno tras otro, una vez finalizada esta operación pulse Enter. El computador comenzará a discar.

En caso de que el usuario a quien llamó tenga la linea ocupada, sucederán dos cosas.

Permanecerá en el menú de comunicaciones, y pulsando ENTER verá como reaparece el cursor a la derecha del último número discado, si desea repetir el llamdo solo deberá pulsar ENTER nuevamente.

En cado de desear interrumpir la comunicación solo deberá seleccionar la opción COLGAR .

Si el usuario a quién usted llamó está con su computador conectado y esperando la llamada, al sonar el teléfono quedaran comunicados, pasando del menú de comunicaciones a la página de comunicaciones.

Ya puede recibir y mandar información !!.

Una vez en la pantalla de comunicación podra "ver" lo que escribe y asimismo la escritura del otro usuario (con quien está conectado).

Para prevenir pequeños inconvenientes, le aconsejamos siga una regla muy utilizada en comunicaciones por modem, la misma consiste en escribir al final de su "turno" las lertas AD. con lo que indica que espera respuesta.

Normalmente comienza la comunicación quien llama ,solo por cuestión de orden.

Atendiendo un llamado

Supongamos que usted toma el papel de quien atiende la llamada.

Básicamente son dos pasos que debe seguir :

1-Dentro del menú de comunicaciones llegue hasta la opción que indica **ORIGINA LLAMADA**, si pulsa ENTER verá como ese comentario será reemplazado por uno de **RECIBE LLAMADA**.

2-A continuación (y siempre por medio de cursores) pase a la opción de **ATENDER LLAMADO**.

Si la comunicación se establece pasará automáticamente a la página de comunicación.

Desde ese momento la comunicación se rige por las normas habituales.

Enviando datos

Una de las mayores utilidades que brinda el modem es la posibilidad de enviar y recibir información , utilizando a la línea telefónica como nexo, evitando innecesa rias molestias para "pasarse" un programa o rutina, sea en código de máquina ,Basic, u otro lenguaje.

Evidentemente que para enviar un "bloque" de información este deberá estar en la memoria de nuestra TK, esto es posible gracias a la opción CARGAR BLOQUE.

La memoria disponible es aproximadamente de 36 Kbytes, espacio más que suficiente como depósito de información.Una vez que usted carga la "cabezera" del bloque a enviar, aparece´r la información del mismo a la derech de Cargar bloque, de

modo que usted sepa si es ese el bloque que desea cargar.

Si la información que deseas enviar es mayor que 36 kbytes no tienes más que enviarla en dos veces, advirtiéndole del detalle al usuario receptor, asimismo si desea enviar más de un bloque tenga presente que deberá hacerlo de a uno por vez.

Una vez comenzada la transmisión verás línea en el BORDER, de características un tanto diferentes a las habituales de SAVE y LOAD.

Las mismas son tres bandas gruesas, que deberán desaparecer finalizada la transmisión.

En ese momento serán reemplazadas por :

1- BORDER BLANCO transmisión correcta.

Automáticamente vuelve a página de comunicación.

2- BORDER NEGRO error de transmisión

Seguramente por causas de alteración de línea telefónica o error de procedimiento .Repase los pasos anteriores.

Al respecto cabe la aclaración que de los sistemas disponibles para comunicación, se ha optado por el Bell 103, por considerárselo el que mejor se adapta a las características de los teléfonos nacionales.

Cargando de cassette

A esta opción llega como siempre, con cursores.

Una vez en **CARGAR BLOQUE** ,pulsa ENTER para seleccionar .

Si lo desea puede escribir el nombre del bloque a cargar, de lo contrario pulsando ENTER el computador cargará el primer bloque con cabezera que encuentre.

Cuando comienze la carga, aparecerá a la derecha del anuncio CARGAR BLOQUE ,el nombre del bloque que está siendo cargado.

Finalizada la operación pase a la sección de **ENVIAR BLOQUE** pulsando ENTER comenzarás a enviar al otro usuario el bloque cargado.

Recibiendo datos

Una vez que le comuniquen que le será enviado un bloque de información coordine que el procedimiento sea correctamente realizado, poniéndose claramente de acuerdo del momento de la transmición.

Lo más práctico es una frase poco académica como" esperá que ponga O.K y conta hasta diez AD."

Cuando esté dispuesto solo deberá poner OK, tras lo cual usted y el otro usuario estarán listos.

Pulse BREAK, llegará al menú de comunicaciones, seleccione la opción RECIBIR BLOQUE y pulse ENTER, yá está listo.Las condiciones para la finalización de una transmisión de datos son las mismas que para enviarlo.

Salvando la información

Si fué usted quien recibió la información, es claro que querrá hacer un SAVE de la información recibida, nuevamente pulse BREAK, y en el menú de comunicaciones seleccione SALVAR BLOQUE.

Pulse ENTER verá el nombre del bloque recibido, si pulsa Enter nuevamente el mismo será enviado a cassette.

Esta operación la puede realizar tanta veces como desee, puesto que esa información permanecerá allí hasta que no sea sustituída por otra.

Cortando la comunicación

La selección de esta opción interrumpe la comunicación por modem.

Una modalidad de comunicaciòn no comentada es la siguiente:

Establecida una comunicacion telefónica normal, es decir sin modem, es posible incorporarlos a la línea.

Solo es necesario ponerse de acuerdo quien tomará la opción ORIGINA LLAMADA (sin pasar por opción DISCAR) .

Inmediatamente se "oirá" en línea un zumbido agudo, denominado "portadora", inequívoco síntoma de el modem del "origen" está en línea.

Quien está del otro lado de la línea selecciona primero RECIBIRE LLAMADA ,luego ATENDER LLAMADO.

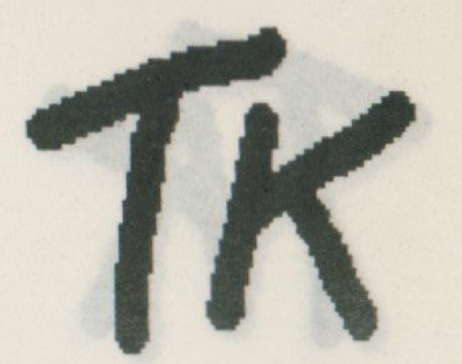
DESDE ESE MOMENTO EXISTE COMUNICACIÓN, LA QUE SE RIGE POR LOS PARÁMETROS NORMALES ANTERIORMENTE COMENTADOS.

Otras opciones

Este completo equipo tiene una gran variedad de opciones que en esta oportunidad solo serán mencionadas, pero que serán motivo de nuestra próxima nota.

1- Velocidad 300 - 1200 baudios.
2- Envía line feed - no envia line feed
3- Con "auto line feed" sin "auto line feed"
4- Eco local - Eco remoto
5- Basic

Creemos que ejemplificar una comunicación tipo es medio más claro para que vean lo sencillo que resulta de utilizar y lo práctico que puede resultar tener tu modem. En nuestro próximo número seguiremos ampliando sobre este interesante tema y profundizaremos sobre una serie de posibilidades que esta "pequeña maravilla" ofrece y que desmenuzaremos en nuestro próximo número.



YETI

Una copia de buena calidad

Cuando se analiza un juego, si bien se tienen en cuenta fundamentalmente las característicos del mismo, no se puede dejar de lado la comparación con programas similares .

Esto es lo que sucede con Yeti, donde la acción se desarrolla de forma muy adictiva y los gráficos si bien no son nada deslumbrante se puede decir que lucen, lo que redondea un juego de buena calidad y punto.

El parecido con Exolón es algo más que una coincidencia,y el único cambio es el ambiente ya que pasamos de un planeta en problemas(EXOLON), a una riesgosa aventura en el helado Tibet, más precisamete en el Himalaya.

La misión a cumplir es capturar a Yeti, bestia salvaje que aterroriza a los palcíficos habitantes de la zona.

Para tan difícil tarea estás armado con un rifle de alto poder y granadas, elementos que deberás reponer cada tanto, así que no los malgastes o estarás en problemas.

La aventura comienza a pocos metros(pantallas) de la entrada a la gran cueva, donde se dice, es posible encontrar al Yeti. Entre los aldeanos que te despiden en tu partida estaba un anciano, quien te advirtió:

"Muchos han sido los valientes que han comenzado este camino, y ninguno ha vuelto.

Solo la sabiduría te hará triunfar. Utiliza la mente y quizás solo quizás puedas triunfar"

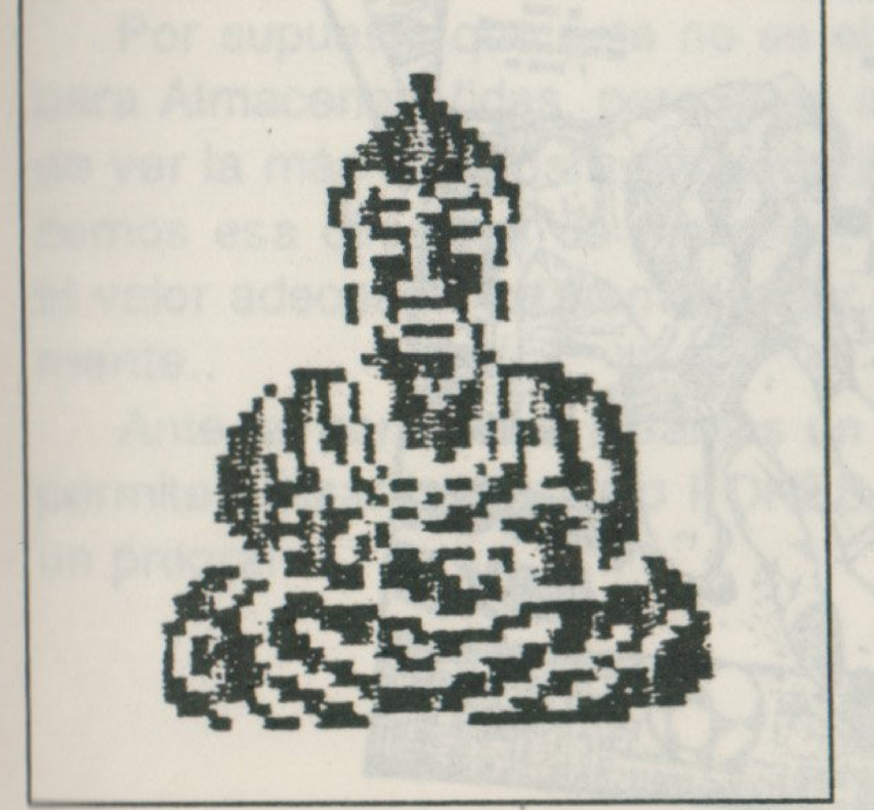
En el recorrido hacia el Yeti verás una serie casi interminable de enemigos, es conveniente que no demores más de lo necesario en resolver cada pantalla, pues sino los enemigos del momento buscarán destruirte.

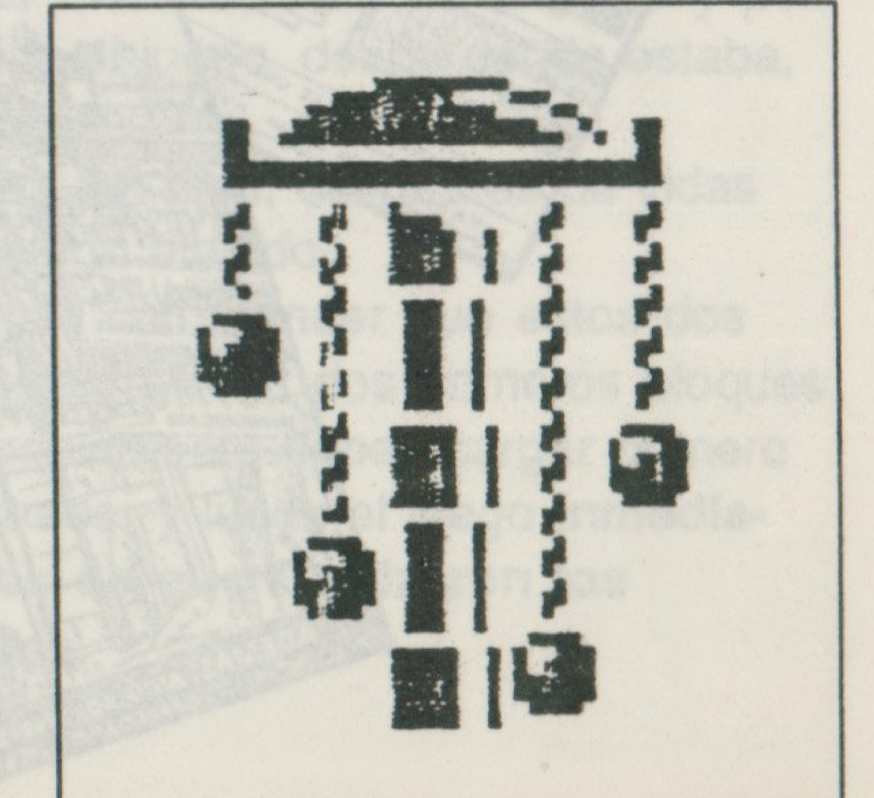
Es posible que en más de una ocasión te preguntes conmo es posible resolver ciertas trampas, la respuesta es una solo: con práctica.

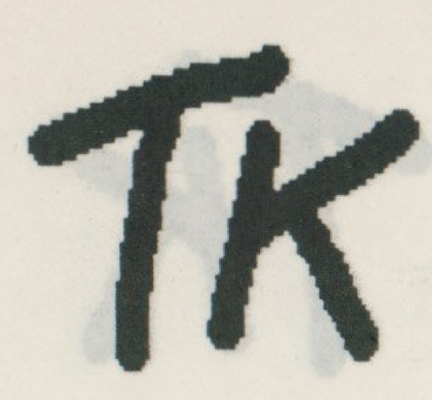
Trata de dibujarte un mapa del juego a medidad que avances, te será de gran utilidad. Podrás ver - seguramente en más de una ocasión - que el yeti huye de algunas pantallas ni bien entras a ellas, eso es indicio de que vas por buen camino, continúa y lo lograrás.

Las granadas son armas indispensables para destruir las torretas lanzadoras de rayos, a los budas y a una enorme variedad de barreras casi infranqueables.

En resumen Yeti es un juego que te invitará a jugarlo y que sin duda lo disfrutarás.







MUNDO DE LA COMPUTACION: NUMEROS ATRASADOS

¿TE FALTA ALGUNO DE NUESTROS NUMEROS?

Si quieres conseguirlos no tienes más que llamar al teléfono 91.57.08 o personalmente dirigirte a TK Soft, Soriano 965.

NOTA: el precio de los números atrasados es el del último ejemplar editado



Cargador de Pokes



on gran alegría pudimos comprobar que el cargador de pokes especialmente realizado para los juegos de TK-SOFT ya sea en sus versiones de uno o seis programas ha sido todo un éxito.

Este número entonces publicaremos la parte medular del artículo anterior, incluyendo el listado así como las instrucciones completas para su utilización.

Una importante cantidad de lectores solicitó información acerca de qué son los POKES para VIDAS INFINITAS, etc.

Pasaremos entonces primero a comentarles qué son los POKES de VIDAS INFINITAS, no enfocando el tema desde el punto de vista técnico, sino puramente práctico.

Habrán notado que en la mayoría de los juegosel protagonista cuenta con un número reducido de vidas para completar el juego.

Esa cantidad de vidas, está almacenada en algún sitio de la memoria, y su valor es decrementado cada vez que pierdes una vida, en el caso que llegues a cero ,verás el famosos letrero GAME OVER.

Por supuesto que éste no es el único sistema para Almacenar Vidas, pero sí es a nuestro modo de ver la más clara para comprender que siconocemos esa direcciòn de memoria, y POKEAMOS el valor adecuado, podremos jugar indefinidamente..

Ante tal panorama, ideamos un cargador que permite utilizar hasta ocho POKES de una vez en un programa.

Manos a la obra

1 - El programa está formado por dos "programitas", que debes tipear y salvar uno a continuaciòn de otro en cinta.

2 - Una vez realizada esta acción, toma un cassette de TK-Soft que contenga el juego al que quieras aplicar los POKES.

3 - Pon en el grabador el cassette con el juego y tras poner LOAD"" en tu TK, pulsa play

4 - Una vez que pasen los dos primeros bloques del programa, pulsa stop y retira el cassette del grabador.

5 - Resetea tu máquina

6 - En este momento toma el cassette donde grabaste los programitas uno y dos.

7 - Digita LOAD"" y pulsa PLAY.

8 - Verás que luego de cargar, te pedirá que detengas el grabador e indiques cuántos pokes deseas utilizar.

9 - Introduce los pokes.

10 - DEJA CONTINUAR EL CASSETTE

11 - Cuando veas que aparece un cartel de MEGATRON SOFTWARE, saca el cassette y pon a girar el que tiene el juego, desde donde estaba, no lo rebobines.

12 - Si todo ha ido bien, disfrutarás de vidas infinitas para tu juego elegido.

Es fundamental, comprender que estos dos programitas sustituyen a los dos primeros bloques de tu juego, y simplemente debes cargar primero el programa pokeador y luego el juego **inmediatamente después de que finalizaron los primeros bloques.**

Programa 1

```
5 LOAD " " CODE
10 REM programa #1 E. AVALLE
15 CLS : PRINT AT 11.8: "PARE EL GRABADOR"
20 RESTORE : FOR G=23296 TO 6E6 STEP 2: READ A: READ B: POKE G,A: POKE G+1,B: IF A =255 AND B = 255
THEN GOTO 40
30 NEXT G
40 INPUT "CUANTOS POKES?: ";P
50 LET DIR=23486: FOR G=1 TO P: CLS : PRINT "INTRODUZCA EL POKE #";G' "DE LA SIGUIENTE MANERA:"''
' "DIRECCION, VALOR": INPUT "POKE "; LINE A$
60 LET A = VAL A$(1 TO 5): LET B = VAL A$(7 TO ): POKE DIR,A-256* INT(A/256): L ET DIR= DIR+1: POKE DIR.
INT (A/256): LET DIR=DIR+1: POKE DIR.B: LET DIR=DIR+1: N EXT G
70 POKE DIR.255: LET DIR = DIR + 1: POKE DIR 255: CLS: PRINT AT 11.10: DIR + "PULSA PLAY": LOAD" "
1000 DATA 77.69.71.65.84.82.79.78.32.83.79.70.84.87.65.82.69.255.195.254.97.77.195.1
1500 REM
2000 DATA 98.6.7.62.32.215.16.251.33.149.91.17.0.91.14.0.126.71.26.184.32.99.12.35
2500 REM
3000 DATA 19.254.255.40.3.215.24.240.58.21.91.71.58.0.91.184.32.79.121.254.18.32.74.205
3500 REM
4000 DATA 169.91.221.33.48.117.205.181.91.33.48.117.17.0.64.1.0.27.237.176.205.169.91.221
4500 REM
5000 DATA 33.216.97.205.181.91.205.169.91.221.33.0.64.205.181.91.205.254.97.205.169.91.221.33
5500 REM
6000 DATA 86.64.205.181.91.33.190.91.78.35.70.197.3.120.177.202.22.91.193.35.126.35.2.24
6500 REM
7000 DATA 239.42.167.91.233.77.69.71.65.84.82.79.78.32.83.79.70.84.87.65.82.69.255.0
7500 REM
8000 DATA 0.221.33.0.0.17.17.0.175.55.195.86.5.17.96.234.62.255.55.195.86.5.255.255.0
```

Programa 2

```
10 REM programa 2 E.AVALLE
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: CLEAR 25047: RAND USR 23321
```

DEL MES POKES DEL MES POKES DEL MES POKES DEL MES POKES DEL

CYBERNOID	
Número de Vidas	POKE 36687,0
Escudo infinito	POKE 27327,0
Armas infinitas	POKE 31818,0

GARFIELD	
No tiene hambre	POKE 37895,0
	POKE 37896,0
No tiene sueño	POKE 37772,0
	POKE 37773,0

TARGET RENEGADE	
Vidas infinitas	POKE 59911,0
Tiempo infinito	POKE 62936,0
	POKE 62949,0
	POKE 62969,0

KARNOV	
Vidas infinitas	POKE 32972,0
Tiempo infinito	POKE 37712,0

VENOM	
Vidas infinitas	POKE 46061,0
	POKE 47191,0
	POKE 49884,0
	POKE 49885,0
	POKE 49886,0
Inmune al agua	POKE 52270,0
	POKE 52271,0
	POKE 52272,0



THE BLACK LAMP

Algo más que una historia de amor

El anciano tenía frente a si a los niños de la aldea, quienes mirando el crepitar de las llamas en la noche silenciosa esperaban pacientes el cuento de esa noche.

Tras beber de su copa, el anciano levantó su rostro, y luego de mirar por un instante uno tras otro a cada niño comezó. . . .

" Cuentan leyendas de dudosa procedencia, que en las lejanas tierras del norte, hace muchos, muchísmos inviernos , existía un reino casi mágico.Se decía que permanecía ajeno a las penas de la época gracias a la protección de extrañas lámparas, entre las que se detacaba la lámpara negra., de poderes inmensos,y responsable de que el reino fuese próspero y feliz.

En dicho reino la alegría estaba representada por un pequeño bufón,quien poco a poco había logrado convertirse en el preferido del rey, lo que implicaba poder tratar más de cerca a las personalidades de la corte.

Cada noche, bajo la luz de las hogueras, el bufón hacia reír a la realeza, incluyendo a la bella Griselda, hija del rey de inusitada bellesa y por quien nuestro amigo comenzaba a sentir algo más que simple amistad.

Todas las tardes la princesa solicitaba la precensia de nuestro amigo en los jardines, y sin saber de su amor, le contaba de la admiración que sentía por tal o cual caballero del reino.

El bufón, aparentaba sentir solo amistad hacia Griselda y así, pasaron algunos meses.

Cierta noche unas nubes oscuras desencadenaron una terrible tormenta, en medio de la intensa lluvia y la luz de los relámpagos atacaron los dragones.

Así fue que junto a la lámpara negra , esas fieras endomoniadas se llevaron a la princesa Griselada,víctima inocente de tal tragedia.

El rey solicitó reunir a todos los hidalgos caballeros en la puerta del palacio, para - según decía el anuncio- encomendar a alguno de ellos la misión de rescate.

La misma consistía en rescatar a la princesa y obtener todas las lámparas(seis) que habían sido robadas por los Dragones.

Cuán grande fue la sorpresa del reino al comprobar que de cientos de caballeros que diariamente comentaban sus hazañas y poblaban la corte, ninguno de ellos se hizo presente.

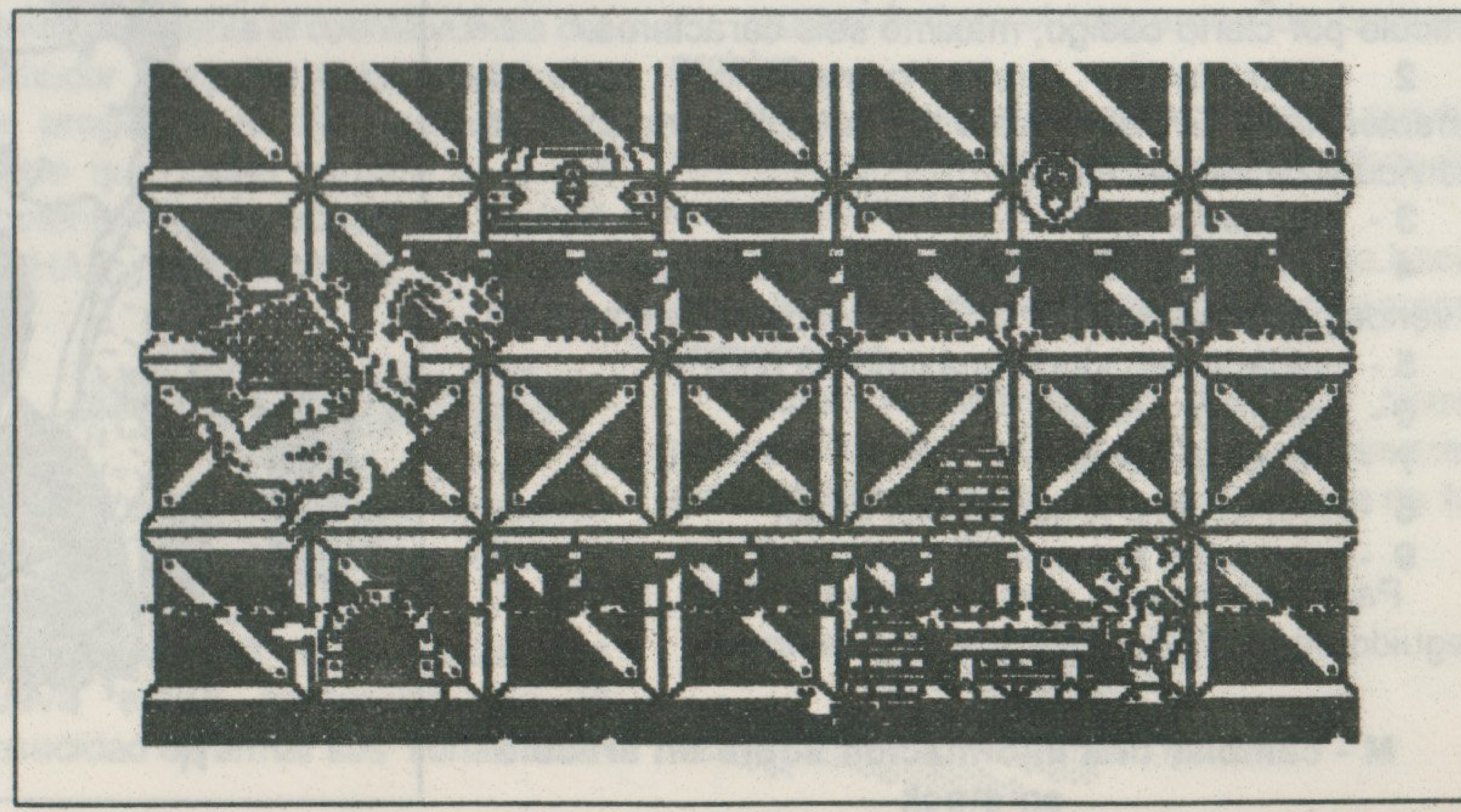
Solo estaba allí parado, tras el trono del rey con sus vestimentas de bufón , nuestro amigo Jolly Jack.

De repente la voz de Jack se hizo sentir en la entrada del palacio:"***Que triste es ver como aquellos que se decían tan valientes, hoy no son más que figuras en las sombras, y la fidelidad jurada no es más que una palabra pisoteada, amparada en el coraje del alcohol".***

Ante tal declaración, el silencio ganó la corte.Cuando algunos comenzaba a murmurar,Jolly partió rumbo al hogar de los dragones. . ."

Un lobo aulló en la noche, y los niños interrunpieron el relato para preguntar interesados: como terminó la aventura del pequeño Jack?.

El anciano esbozó una sonrisa y luego de algunos instantes respondiò: " eso, es otra historia." ■



GEMINI
Control de Stock

En más de una oprtunidad quien esté al frente de un comercio o empresa, independientemente del tamaño de la misma, desea tener un control de las existencias de ciertos artículos así como se hace necesario un manejo veloz de los costos, , niveles de ganacia etc.

Para trabajar en esa área específica del mundo de los negocios, es que fueron diseñados los **programas de control de stock.**

Una vez cargado , el programa nos ofrecerá una serie de posibles caminos a seguir, en nuestro caso comenzaremos desde el inicio de las operaciones con el programa, a fin de se lo más claros posibles.

A - Alta de artículos

Con esta opción se le da ingreso a un nuevo artículo en el fichero, por lo que deberemos "informar" a nuestro computador de ciertas características del mismo.

1 - código de referencia- nos permitira identificar al artículo por cierto código, máximo seis caracteres.
2 - descripción- breve comentario con las características fundamentales de l artículo para la rápida individualizacion del mismo
3 - provéedor
4 - cantidad unitaria - cantidad por unidad de venta, ej si vende por bolsa de a 30, aquí es donde debe figurar 30.
5 - unidades en stock (máximo 99.000)
6 - costo por unidad
7 - precio de venta
8 - nivel mínimo requerido en Stock
9 - cantidad a reponer

Para salir de esta opción pulse SYMBOL SHIFT y * seguido de ENTER, volverá al mnú principal.

M - cambiar una información sobre un artículo en stock

Por medio del código de referencia llame a la ficha que usted quiera cambiar, si se limita a presionar ENTER solo recorrerá la ficha sin hacer modificación alguna. Si desea hacer el cambio, cuando el cursor esté sobre la opción que quiere modificar sólo digite el nuevo valor y presione ENTER al finalizar.

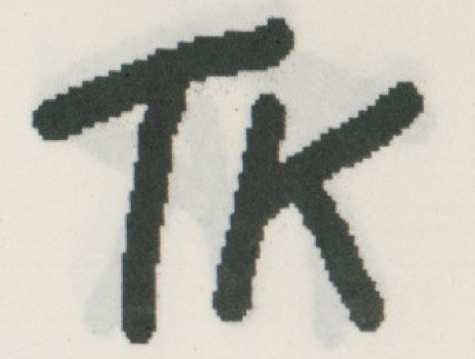
B - borra un artículo

Nuevamente el método para llamar a la ficha a borrar es por medio del código de referencia., solo resta confirmar el borrado con la letra S o negarlo con la letra N. Inmediatamente volverá al Menú principal

F - final del programa

Es recomendable tener siempre presente que la selección de esta opción implica el abandono total del programa, por lo que esté seguro en su selección. Nuevamente confirme con S (SI) o N(NO).





S - sumario financiero

Para lograr tener una idea global del costo total del stock, así como de el valor total por ventas, margen de ganacia y costo programado de nuevas compra.

Sin duda una opción ideal para lograr una valoración global del Stock así como de su factible rendimiento.

L - listar artículos

Debe tener presente que listar no implica solamente obtener una lista por impresora de uno o la totalidad de los distintos artículos, sino que tambien se pueden visualizar por pantalla.

Por lo tanto la variedad de opciones disponibles es la siguiente:

1 ver fichas consecutivas indique el código de referencia y aparecerán ante usted las fichas buscadas.

2 ver una sola ficha igual que el anterior pero solo se visualiza un ficha

3 sumario del stock permite ver las características escenciales de las fichas en grupos de 16.

Cuando vea el cartel "presione cualquier tecla para menu" habrá finalizado.

4 imprimir una ficha ídem que 2 para imprimir en papel.

5 imprimir sumario del stock ídem que 3, útil para trabajar permanentemete.

6 vuelta al menú abandona esta opcion y va al menú central.

N - nuevo fichero

Se destruye el archivo en memoria, quedando las fichas en blanco. Debido al potencial peligro de esta opción se le pedirá que confirme su decisión.

Una vez ejecutada, solo podrá elejir las opciones **A** o **F**.

R - artículos recibidos y entregados

Será su opción más utilizada, aumentará o disminuirá su Stock, es aconsejable hacerlo una vez al día, controlando el stock mientras tanto con el sumario. Si tiene la posibilidad de trabajar con el computador permanentemete hágalo directamente.

R introduce en stock
E baja el stock

U - artículos bajo el mínimo

Se le indicarán todos aquellos artículos que estén con stock debajo del mínimo especificado.

Para recorrer la lista presione cualquier tecla, para abandonar la opción presione*.

E - pasar fichero a cassette

Luego de una jornada, y antes de desconectar su equipo, pase siempre por esta opción, utilize un cassete de buena calidad, y anote en la tapa el número que tenía el cuenta vueltas del grabador , para una mejor localización del programa al día siguiente. No olvide que usted cargará a el día siguiente lo que acabó de grabar: FICHAS + PROGRAMA.

P - poner stock a cero

Con esta opción deja en blanco todas las fichas, como si en ellas no existiera contenido alguno.

Esto es útil si comienza una nueva etapa comercial, sin la nesecidad de armar sus fichas completamente desde la nada.



COMENTARIOS FINALES

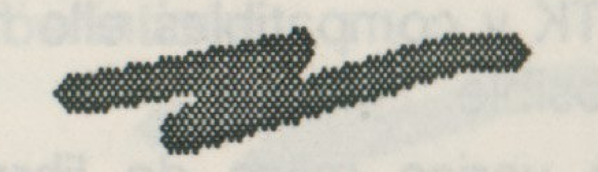
Si por algún error de manipulación se interrumpe el programa, no se preocupe, solo teclee GOTO 5000,

regenerándose el programa y los datos en archivo.

Se ha calculado que este programa puede manejar aproximadamente unas 500 fichas, lo que creemmos le brinda

al usuario una variabilidad taln que hace que sea aplicable a una gran variedad de areas comerciales.

Como recomendación final, no borre nunca el trabajo del día anterior, simlemente grabe la actividad del día a continuacion de la del día anterior. ■



TOP SECRET



LAST NINJA

La empresa británica Systems 3, con la dirección de Mev Dinc anunció oficialmente el próximo lanzamiento de este programa.Para asombro de la prensa y público interesado, el juego a lanzar no era Last Ninja sino Last Ninja 2, y eso no era un truco publicitario.

Sucede que LAST ninja en su primera parte fue diseñado para otros micros y en el momento de adaptar la versión para TK y compatibles ello no fue posible.

Con varios miles de libras gastados en publicidad, más la enorme expectativa creada por el juego, se decidieron a realizar una segunda versión del juego pero inicialmente para nuestros computadores.

Por lo que hemos podido averiguar, Last Ninja 2 es un juego en tres dimensiones, pero al estilo Phantom Club o Movie (no un Filmation puro como Alien ocho por ej.). Es posible luchar con el enemigo, tomar y soltar objetos, saltar y para darle mayor realismo , los fondos están realizados con increíble detalle.

SKATE CRAZY

Gremlin graphics es una de esas empresas que nunca se detiene.La mejor prueba está ya a la vista.

Skate crazy trata de las andanzas de un muchacho quien debe recorrer pistas de obstáculos utilizando su dominio de los patines para sortear los diversos peligros, que son numerosos empleando el mínimo tiempo posible.

Al final de la etapa, tu actuación será valorada por un completo plantel de juego.

Un juego que promete mucha diversión.



MERLIN

Generalmente los *sprites* o gráficos de un programa no exeden los seis u ocho carácteres de altura.

Por supuesto que hay grandes, pero coincidamos en que la mayoría son los que se dice "medianos".



Este no es el caso de Merlin, donde los gráficos, y quiero decir *todos los gráficos* son realmente enormes.

Midiendo casi12 carácteres de alto Merlín deambula por el fantástico mundo de Camelot, buscando destruir el hechizo que ha envuelto a la ciudad en las tinieblas.Debes juntar la mayor cantidad de estrellas, elemento fundamental para romper el encanto.

El "mapeado " del juego incluye decorados asombrosos de la ciudad y los exteriores, donde destacan el bosque, los sótanos , etc.

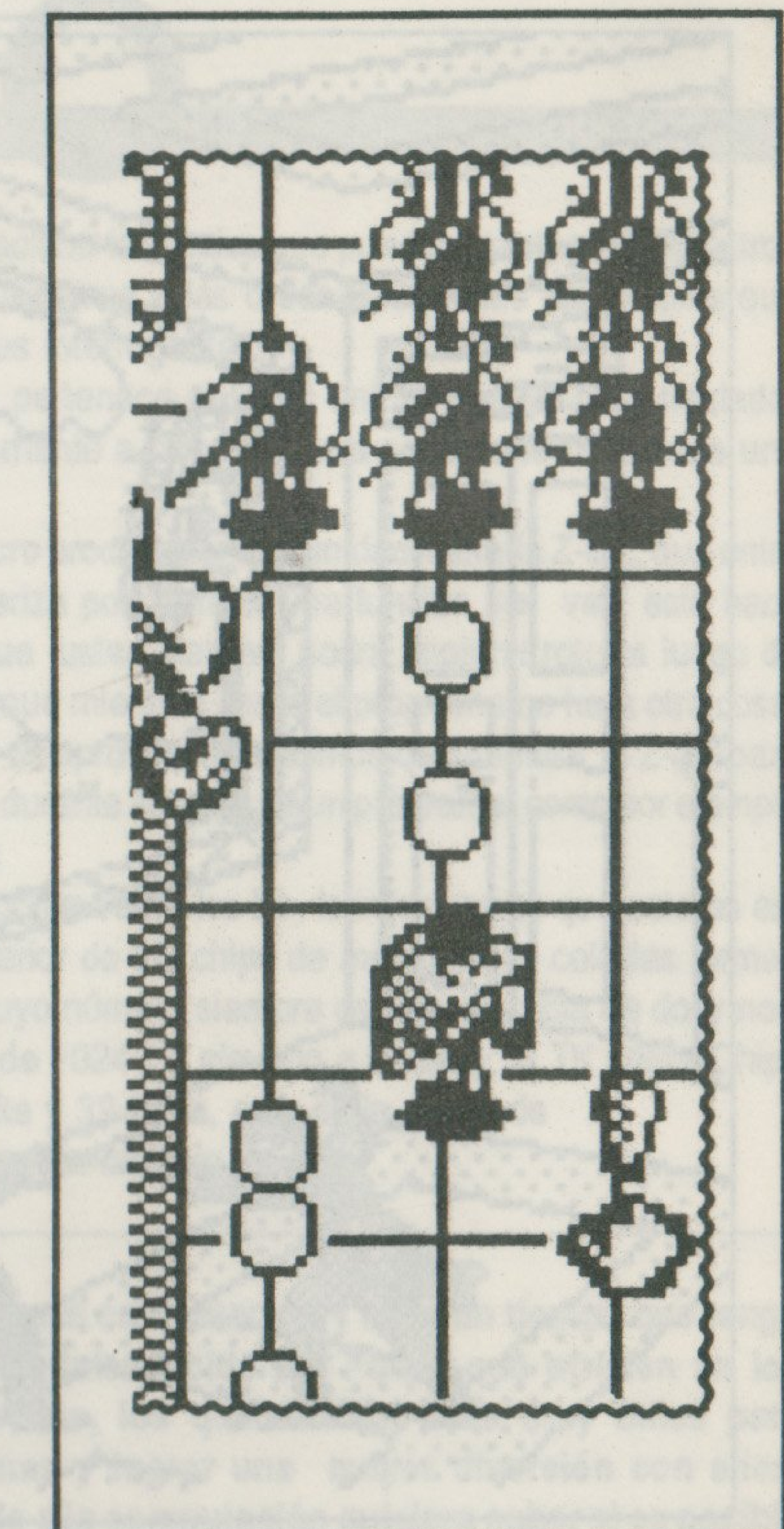
El programa cuenta con una opción realmente interesante: autojoystick, lo que significa que no importa que utilizes Sinclair Joystick, Kempston o Teclado, sea lo que sea, no es necesario redefinirlo.

SHARKLED

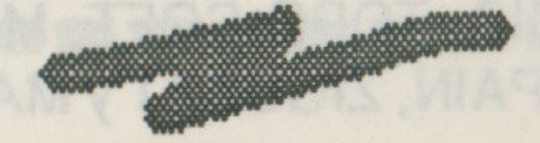
Dierctamente desde la ciudad de Birmingham y hacia todo el mundo, dos programadores británicos lanzaron este super juego.

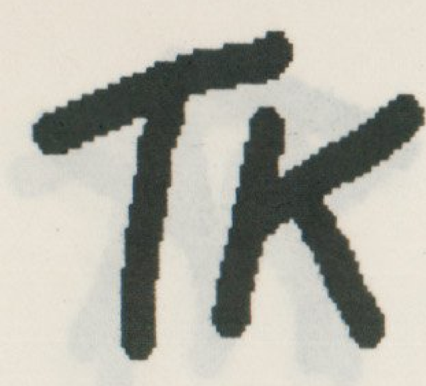
Siguiendo en lineas generales un desarrollo similar a lo que pudiera ser Gauntlet, este juego plantea la lucha por la recuperación del trono perdido.

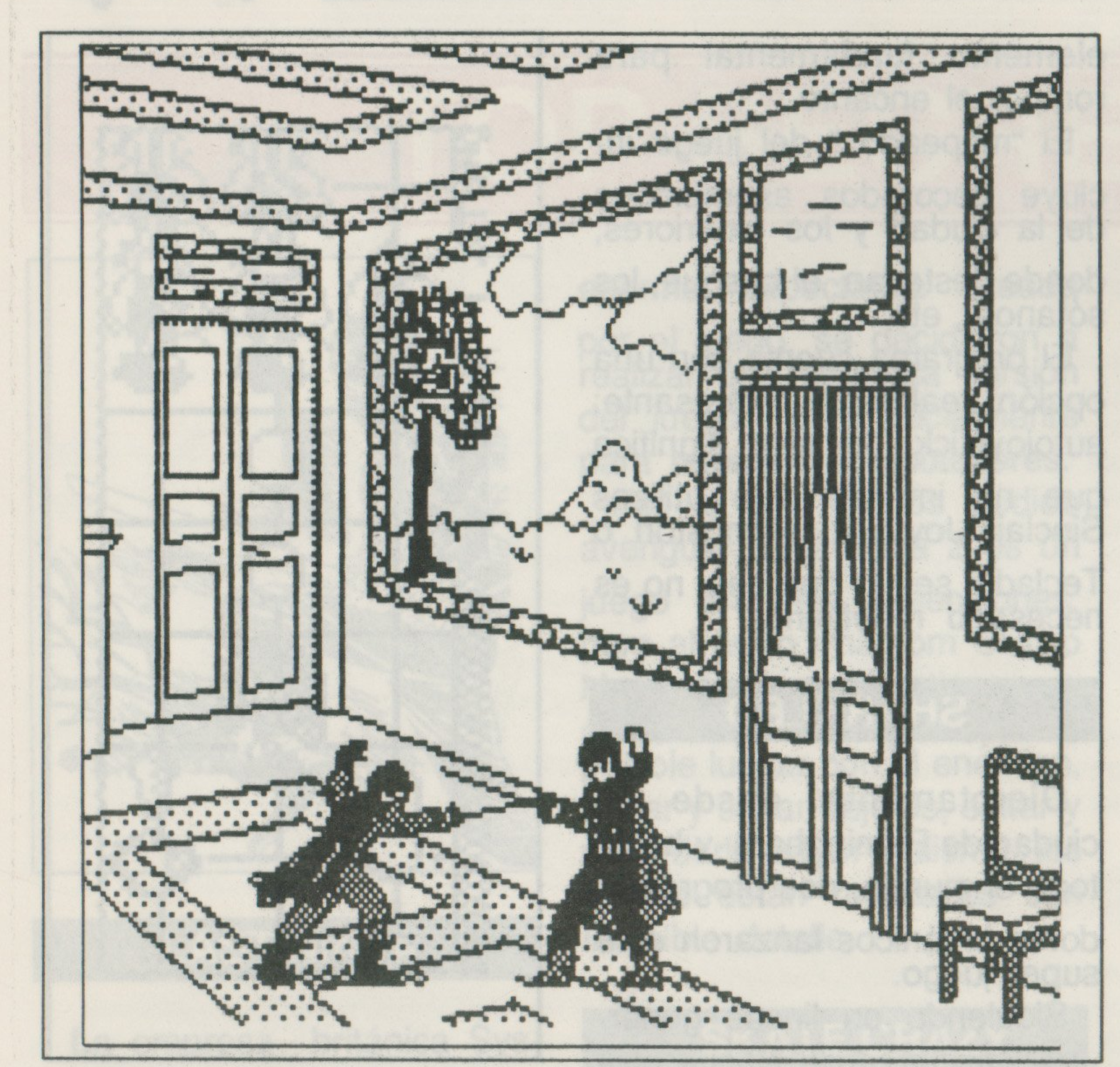
Numerosos niveles , enemigos de la más variada forma y color , hacen que este juego no sea "otra copia de Gauntlet" sino que vaya un paso pas adelante, quizás comenzando un nuevo estilo en programas laberínticos.



SHACKLED







MAGIC TEAM

Si alguien tenía alguna duda de que los programadores españoles van derecho a convertirse en una potencia en lo que a Software recreativo se refiere, basta una breve reseña de las firmas que hoy por hoy integran el mercado español: DRO SOFT, DINAMIC, TOPO SOFT, MADE IN SPAIN, ZIGURAT y MAGIC TEAM.

Precisamente de estos les alcanzamos un adelanto de sus dos últimas producciones: Rex Hard y Scaramuch.

En cuanto a Rex Hard, los únicos datos que hemos obtenido indican que es una historia al estilo Indiana Jones, donde el protagonista debe buscar el medallón dorado, fantástica joya perdida en el medio de la selva amazónica.

Los gráficos están muy bien realizados, al estilo de El Cid, donde caníbales, cocodrilos y otras bestias intentarán frustrar nuestra expedición por selvas sudamericanas.

Del programa Scaramuch les diremos que cuando llegó a nuestras manos quedamos casi boquiabiertos pues el despliegue gráfico fué imponente.

La lucha es para uno o dos jugadores quienes deberán batirse en una infinidad de escenarios, con el fin de llegar al duelo final, donde el vencedor será premiado con la mano de la princesa del reino.

Muy buenos movimientos , y una gran facilidad en el manejo del sable, te permititrán convertirte en un D'ARTAGNAN computarizado.



CORREO de lectores

CODIGO DE MAQUINA

Soy un aficionado a la computación y luego de haber practicado un tiempo en Basic, he decidido comenzar con Codigo de Maquina.Quisiera que me informasen si es posible traducir el Codigo de Maquina a listados hexadecimales, si esto ser puede hacer,¿ me podrían explicar como?.

Vicente Ordoñez

R - Lo felicitamos por su afán de progresar en el aprendizaje de lenguajes de computación; en cuanto a su duda, es posible realizar lo que nos pregunta, debe leer cada byte y transformarlo en un número hexadecimal expresado con dos caracteres. Puede realizar un programa en Basic que le permita realizar esta tarea en forma sistemática.

Desde ya lo alentamos a que siga practicando y que ante cualquier duda nos consulte.

LINEAS REM Y AUTOEJECUCION

Estoy comenzando a penetrar en el facinante mundo de la computación. He leído algunos libros y me he fijado en los programas que traen.

En ciertos programas no aparece la linea REM, sino que empieza directamente el mismo, esto me impide grabarlo luego de tecleado, hay alguna solución para esto, me la podrían señalar. También serían tan amables de decirme como puedo hacer funcionar un programa una vez cargado sin pulsar Run y Enter.

Carlos A. Luna

R - Su duda, sobre las lineas REM, fue planteada por otro lector al que le hacemos llegar la aclaración al igual que a usted.

La ausencia de la sentencia REM no impide grabar un programa . La única finalidad de la misma es introducir comentarios que aclaran el desarrollo del programa.

Las lineas REM son omitidas en ocasiones para ahorrar memoria.

En cuanto a la segunda cuestión, grabe el programa de la siguiente forma: SAVE " " LINE n, donde n es la linea a partir de la cual quiere que comience el programa; una vez cargado el programa se ejecutara solo.

VARIAS DUDAS

He adquirido hace poco una TK-95 y comienzo a practicar en ella, con lo que comenzaron a aparecer problemas insolubles para mí, podrían aclararme algunos de ellos. ¿El comando MOVE para que sirve?; ¿ puedo hacer aparecer rótulos en la pantalla mientra se carga un programa?; ¿ por qué los Kb de un computador aumentan siempre de 16 en 16, o en múltiplos de este número?.

Perdonen por la cantidad de interrogantes que les he planteado, desde ya muchas gracias.

Alberto Garriga

R - No es molestia aclarar las dudas que puedan plantearnos nuestros lectores y desde ya quedamos a las ordenes de todos los lectores que quieran plantearnos sus interrogantes.

El comando MOVE pertenece al Basic del TK y sirve para trasladar información de una corriente a otra, funciona si se tiene conectado una interface 1.

El Tk tiene como micro procesador una unidad llamada Z-80,, que entre otras cosas se caracteriza por atender una función por vez, esto hace imposible realizar lo que usted plantea, podrá impirmir rotulos luego de terminada la carga, ya que mientras carga el programa no hará otra cosa.

Lo que si es posible es aprovechar el tiempo que demora el Z- 80 para hacer pequeñas cosas durante la carga de un programa, como por ejemplo contadores, lineas etc

En cuanto a su pregunta sobre los Kb, le informamos que esto es así debido a que en el interior de los chips de memoria las celdillas forman matrices cuadradas, cuyo número siempre es una potencia de dosy normalmente un múltiplo de 1024 (2 elevado a la diez); la TK utiliza Chips de memoria de 16 Kbits y 32 Kbits, esta es la razon de que la capacidad sea un múltiplo de 16.

POKES

Soy un aficcionado a la computación y hace un tiempo que tengo una TK- 90, he leído e introducido los Pokes que ofrecen en los ejemplares de su revista, los que me han sido muy útiles para terminar los programas y lograr una mayor diversión con ellos. Como buen aficionado a la computación quisiera saber si es posible buscar los Pokes en los programas y como es que se logra.

Felipe Galvez

R - Le intentaremos contestar esta pregunta de forma que usted entienda. Para buscar los Pokes hay que tener un buen conocimiento de Código de Maquina. Los programa comerciales se realizan en su mayoría en dicho lenguaje, en el cual cada posición de memoria almacena una instrucción para el microprocesador de la computadora(en ocasiones, muchas instrucciones ocupan sólo un lugar). Si alteramos el contenido de una posición alteraremos el juego, para lograrlo desde el Basic se utiliza el comando POKE.

Para ubicar las rutinas de vidas, energía, etc., es necesario desensamblar el programa e identificarlas. Muchas veces son más de una rutina lo que hace que haya que cambiar varias zonas de la memoria para lograr un cambio en el programa, es por eso que a veces para lograr introducir vidas infinitas a un programa hay que hacer varios POKES.

BASES DE DATOS

CONCEPTOS Y TERMINOLOGIA

por Fermando Yanez

En capítulos anteriores nos hemos referido a distintas terminologías referentes a base de datos (archivos, campos, etc.) sin detenternos demasiado en su explicación hoy intentaremos ilustrar dichos conceptos.

DATO - Conjunto de caracteres correspondientes a un mismo ítem elemental. Ej. JUAN PEREZ, 133, 18 DE JULIO, ETC.

CAMPO- Forma parte de la estructura de la base de datos, y está integrado por datos. Ej. NOMBRE, DIRECCION, TEL.

REGISTRO- Conjunto de campos correspondientes a un mismo elemento o ficha en la figura 1 vemos a cada uno de los registros numerados del 1 al 5.

ARCHIVO- Conjunto total de registros mencionados bajo un mismo nombre (nombre de archivo) el cual damos cuando ejecutamos la sentencia CREATE <nombre del archivo>.

FUNCIONAMIENTO LOGICO DE UNA BASE DE DATOS

Dentro de las tareas lógicas de una base de datos relacional podemos distinguir cinco funciones en este número intentaremos desarrollarlas de un modo pràctico y sencillo.

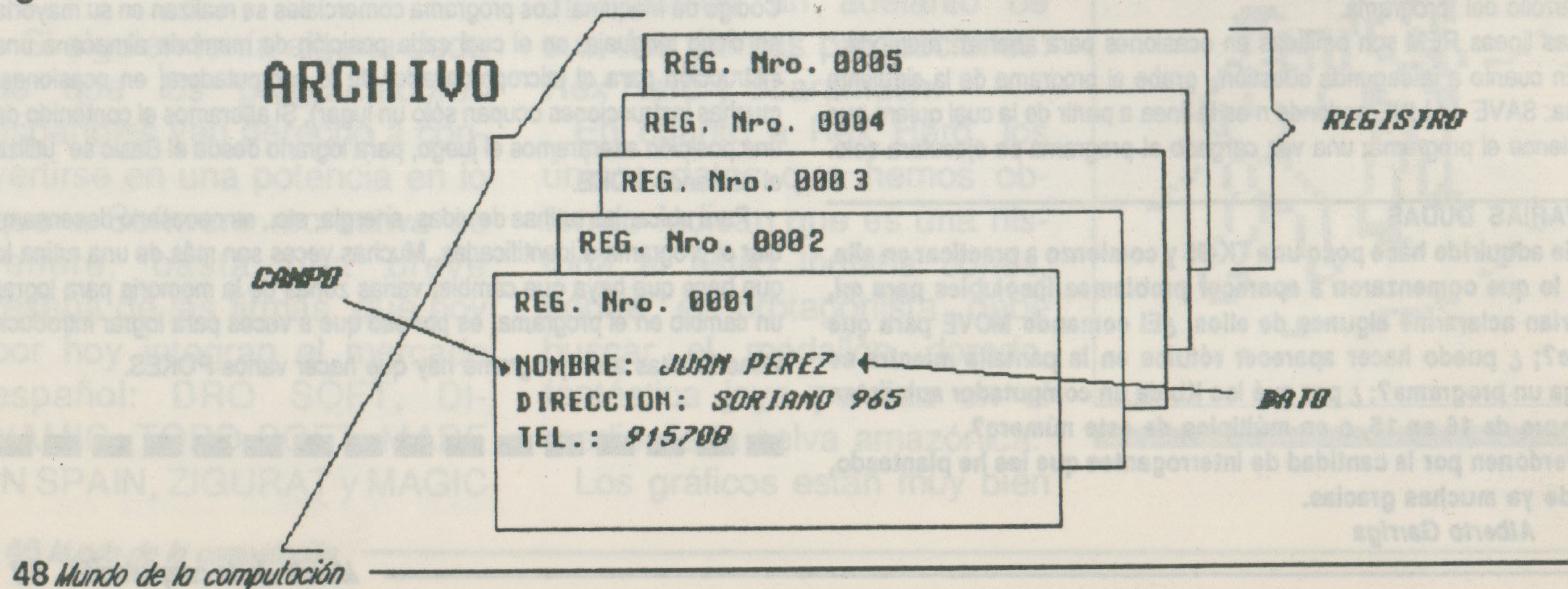
Estas tareas son:

ALTAS: se realiza un alta de información cuando se ingresa un nuevo dato a nuestro archivo (Ej. APPEND, INSERT).

BAJAS: es cuando se elimina un registro de un archivo (Ej. DELETE, PACK)

CONSULTAS: es la operación que nos permite dirigirnos a un determinado registro mediante un campo clave (Ej. LIST FOR)

MODIFICIACION: es la alteración de los datos contenido en cualquier registro previamente dado de alta. (Ej.EDIT)



REALIZANDO BAJAS

Para realizar una baja en una base de datos relacional usaremos el comando:

DELETE FOR <expresión>

Ej.

.USE PRUEBA

.DELET FOR CIUDAD="MONTEVIDEO"

00003 DELETION(S) (es la cantidad de registros eliminados)

Si luego de esto realizamos un **LIST**, vamos a obtener el listado del archivo, pero en los registros que cumplen la condición CIUDAD="MONTEVIDEO" observaremos que tienen un asterisco (*) delante, esto indica que han sido marcados para ser dados de baja (a esto se lo denomina baja lógica).

Para hacerlos desaparaecer físicamente (baja física) debemos aplicar inmediatamente la orden PACK. En caso de que nuestra intención no sea dar una baja física y recuperar esos datos por la función DELETE podemos hacerlo con la función RECALL; que hace desaparecer el asterisco de los registros anteriormente marcados.

LOCALIZANDO REGISTROS

La búsqueda de un registro puede realizarse por varios caminos, por ejemplo vimos la orden LIST, pero también tenemos otros comandos de búsqueda (LOCATE y FIND). El comando LOCATE localiza el registro que cumple determinada condición por ej.:

.USE PRUEBA

.LOCATE FOR NOMBRE="F"

.DISPLAY

.RECORD:0003

(este es el número del registro correspondiente)

.CONTINUE

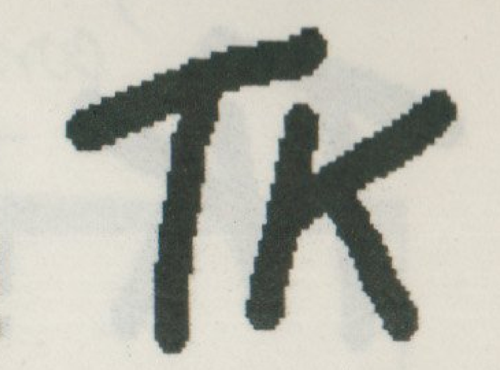
(orden que hace continuar la busqueda)

.END OF FILE ENCOUNTERED

(indica que llegó al final)

La orden FIND se utiliza para búsquedas en archivos indexados, a éstos nos dedicaremos en las próximas ediciones.

(continúa en la pag. 50)



TK SOFT, Montevideo / Centro de apoyo al usuario del computador TK
TK (Sistema de computador electrónico)

TK

T K 3 0 0 0

TIPOS DE VARIABLES

Como cualquier otro lenguaje de programación, el dBase II tiene distintos tipos de variables. Estos son los siguientes:

VARIABLES	TIPO	EJEMPLO
Numéricas	N	230.6
Alfanuméricas	C	"18 de julio"
Lógicas	L	.T. o .F.

La manera de almacenar un dato en una variable es mediante el comando:

STORE <exp> TO <variable>, donde <exp> es cualquier tipo de dato y <variable> es el nombre por el cual denominó la variable.

Ej.:

```
.STORE 43 TO NRO
.? NRO
.43
.STORE NRO+2 TO SALDO
.? SALDO
.45
.STORE "JUAN" TO NOMBRE
.? NOMBRE
.JUAN
.STORE NOMBRE+"PEREZ" TO COM-
PLETO
.? COMPLETO
.JUAN PEREZ
.STORE T TO LLAVE
.? LLAVE
.T
```



Como pudimos observar en el ejemplo anterior la orden ? imprime el contenido de una variable en la pantalla; esta orden interactiva nos va a ser muy útil cuando trabajemos en el modo de programación.

Tambien vemos que la operación de suma (+) realiza entre variables numéricas la adición de dichas variables; en cambio si aplicamos suma (+) entre variables alfanuméricas se produce la concatenación del texto (JUAN PEREZ).

Sabemos además que las variables lógicas pueden tener sólo dos valores falso o verdadero (False o True).

En el próximo número estudiaremos métodos de ordenación de archivos, y consultas por campos claves.

LANZAMIENTOS AGOSTO Y SETIEMBRE

TK y compatibles

TK-JUEGOS:81

-A-	-B-
FLYING SHARK	* BOSCONIAN
STOP BALL	* ACTION FORCE
SIDE ARMS	* PSICHO SOLDIER

TK-JUEGOS:82

MAD BALLS	* RAMPAGE
BOBSLEIGHT	* 720 GRADOS
JOE BLADE	* HIGH FRONTIER

TK-JUEGOS:83

THUNDERCATS	* BRIDE OF FRANKESTEIN
SUPER HANG ON 4	* DARK SCEPTRE

TK-JUEGOS:84

NIGELL MANSEL GRAND PRIX	* PLATOON
IKARI WARRIORS	* JACKAL COMBAT MISSION

TK-JUEGOS:85

INDIANA JONES	* STAR DUST
CAPITAN AMERICA	* MASK
MILK RACE	* MASK

TK-JUEGOS-86

-A-	-B-
* DESPERADO (GUN SMOKE)	* STAR WARS
* DESPERADO (GUN SMOKE)	* ARMAGEDON MAN
* DESPERADO	* CENTURIONS

TK-JUEGOS:87

* EL MUNDO PERDIDO	* RASTAN SAGA
* ACE 2	* RASTAN SAGA
* NEBULUS	* RASTAN SAGA

TK-JUEGOS:88

* PHANTOM CLUB	* MEAN STREAK
* ROLLING THUNDER	* TWO AND TWO

TK-JUEGOS:89

* AMOS DEL UNIVERSO	* INTERNATIONAL KARATE *
* FAST & FURIOUS	* SUPER CYRUS CHESS 2

TK:JUEGOS:90

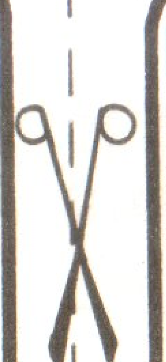
* ARKANOID 2 (IMAGINE) revenge of doh!	* EL CID
* GARFIELD	* BRAVE STAR
* PROF. SKI	* FALCON

RANKING TK — CUPON DE VOTACION

MIS PROGRAMAS PREFERIDOS DEL MES DE SETIEMBRE SON:

1 .... 6 ....
2 .... 7 ....
3 .... 8 ....
4 .... 9 ....
5 .... 10 ....

NOMBRE:.................................... DIRECCION:..............................



CUPON DE SUSCRIPCION

Ahora puedes obtener un importante descuento suscribiéndote a

I S MUNDO DE LA COMPUTACION

Por solamente N$ 4.000.- podrás recibir 12 ejemplares, asegurándote el mejor material de lectura para tu micro. Llenando este cupón, participarás en el importante sorteo del mes de SETIEMBRE

NOMBRE:.............................. DIRECCION:..............................

LUGAR DE COBRO: ....

GIRO o CHEQUE Nº.: ....